Teste

MEGA File 20

ATARI ST COM DISCO RÍGIDO É DE OUTRO MUNDO

Leonardo da Vinci no Atari Mega ST — A Mona Lisa recriada pelo programa Neochrome, gravada no disco rígido Mega File 20 através do Fast Basic e reproduzida na impressora Atari Laser

É sabido que as unidades de disquete dos Atari ST são algo caprichosas. Em parte, isso é aparente — a Atari tem introduzido sucessivos aperfeiçoamentos nos sistemas operativos, que tornam estes mais eficientes mas nem sempre favorecem a compatibilidade, e que por vezes diferem conforme as razões geográficas: essa a razão por que os jogos adquiridos na Grã-Bretanha nem sempre funcionam nos ST comercializados noutros países.

No entanto, um factor a considerar é a própria complexidade do sistema operativo, exigida pelo processador 68 000 e consequentemente muito mais sensível ao comportamento das disquetes e das cabeças leitoras. Sob esse aspecto, os possuidores dos Atari ST podem até dar-se por felizes: há computadores de não menor nomeada e muito mais despendiosos que usam o mesmo processador e estão sujeitos aos mesmos problemas, mas num grau bem maior.

Portanto, a adição de um disco rígido a esses sistemas é ainda mais desejável do que nos compatíveis PC — as falhas são praticamente nulas, a demora no carregamento dos programas é muito menor e o trabalho, de uma maneira geral, é muito simplificado, em particular na edição de mesa, ou quando se trabalha com a impressora laser. Nessas condições — sabemo-lo por experiência própria — é uma proeza não pequena trabalhar com disquetes, mesmo que se disponha de duas *drives*.

Infelizmente, não é — ou não tem sido — muito fácil encontrar discos rígidos para os ST a preços relativamente acessíveis. A Atari usa um canal DMA, que liga directamente a memória do computador ao controlador do disco, através de uma interface SCSI («Small Computer Systems Interface»), permitindo um débito de dados muito superior ao usual e eliminando erros — uma arquitectura da alta categoria, mas necessariamente dispendiosa. Daí um círculo vicioso: muito embora os discos pudessem ser ligados aos 520 e 1040 ST, poucos eram os proprietários dessas máquinas interessados na aquisição deles e, sendo a procura pequena, os preços não podiam descer. Mas com o aparecimento dos MEGA ST essa situação modificou-se. Actualmente, para além do sistema oficial da Atari — a «MEGA File 20» — há em produção uma razoável variedade de discos, alguns deles de alta capacidade.

O que é a MEGA File 20

Por amabilidade da CEBIT pudemos agora adicionar uma MEGA File 20 ao sistema MEGA 4 ST com que testámos aplicações que vão do desenho artístico e técnico ao cálculo matemático, ao processamento de texto e à edição de mesa. Esperávamos uma melhoria sensível, mas tivemos uma surpresa: os resultados foram muito superiores ao previsto. As vantagens do disco rígido são muito mais evidentes nos ST do que nos compatíveis PC.

A MEGA File 20 apresenta-se como uma caixa com a mesma forma e dimensões da unidade central dos MEGA ST e deve ser colocada sobre esta. O disco é dividido em quatro partições: C, D, E e F — a unidade de disquete exterior continua acessível, como B:. Na partição C: inclui-se o *autoboot* — isto é, o programa «Deadkey», que dá acesso aos caracteres portugueses, o GDOS (ou seja o GEM DOS), os utilitários do disco e os do *desktop* — o «Cornerman» (o correspondente melhorado do «SideKick» no ST); a emulação da célebre calculadora TI-59; um relógio análogo e digital; um captor de imagens («Snapshot»); um arquivo de fontes de caracteres; um «Disk RAM»; etc. Note-se que estes utilitários não são fornecidos com a MEGA File 20 — acontece que já os possuíamos e quisemos verificar a sua compatibilidade, que se mostrou perfeita, ao contrário do que por vezes acontece com as disquetes. Não é necessário carregá-los com cada programa — ficam a residir na memória imensa do Atari MEGA 4 ST e basta chamá-los através do «menu» DESK. Sem dúvida que é estranho ver a TI-59 aparecer sobre a Mona Lisa, reproduzida por intermédio do Fast BASIC, mas a conveniência do seu uso em conjunto com uma folha de cálculo, um processador de texto, ou um programa de desenho é bem evidente. O mesmo quanto ao relógio, uma vez que os Atari MEGA dispõem de um de tempo real.

Tudo no disco

A partição do disco é muito útil e poderia constituir um exemplo para o que acontece nos PC. Cada partição é representada no *desktop* como um disco. Como se disse, o primeiro, o C:, contém os utilitários — os necessários à gestão do disco, contidos na disquete que acompanha a MEGA File, e os que se quiserem adicionar, como fizemos. Quando o computador arranca, o *desktop* que surge não é o do «disco C:», mas o do D:, o primeiro destinado aos usos gerais. A divisão faz-se segundo as conveniências do utilizador — por exemplo: os processadores de texto e os programas de edição de mesa no D:, as folhas de cálculo e bases de dados no E:, os programas de desenho no E:. A escolha dos programas mais adequados e a transferência de dados entre eles é assim muito facilitada — e muito mais rápida.

Quanto às linguagens, passámos ao disco a última versão do ST BASIC (muito melhorada), o Fast BASIC, o GFA BASIC versões 1 e 3 e o ST Logo, deixando em disquete o Pro-Fortan e o MCC Pascal. Não encontrámos qualquer incompatibilidade e, pelo contrário, a operação tornou-se em todos os casos muito mais rápida, pois deixaram de ser necessárias as leituras de rotinas nas disquetes. O mesmo quanto aos programas de desenho. O emulador PC-Ditto é também compatível, mas necessita de uma alteração na rotina de chamada do MS-DOS, que é feita à unidade A:, tornando necessário inserir na mesma a disquete do sistema. A integração com a impressora laser é perfeita — é bem óbvio que todos os componentes do sistema Atari MEGA foram estudados em conjunto — e a rotina de cópia de «écran» de que dispomos funciona sempre, mesmo que o programa em uso não esteja adaptado à impressora — veja-se a reprodução da Mona Lisa, a partir do Neochrome e do Fast BASIC, que acompanha estas linhas e que foi obtida em poucos segundos com a laser.

Uma pergunta que antecipamos, e a que respondemos antecipadamente, diz respeito aos jogos. Há que notar que os MEGA ST, embora possam aceitar a maior parte dos jogos dos modelos 520 e 1040 ST, são computadores assencialmente não compatíveis directamente com os PC, mas com muitas vantagens sobre este, nomeadamente a capacidade da RAM, que só encontra equivalente nos AT mais potentes e dispendiosos. Tal como nos PC, nada impede que o disco rígido seja usado para arquivar jogos, se a protecção destes o permitir.

Em suma: a adição de um disco rígido como o da MEGA File 20 é muito conveniente para os sistemas profissionais baseados no Atari 1040 ST, em particular quando este é usado na edição de mesa, mas no caso dos sistemas Atari MEGA é essencial. Dá-lhes uma potência que só se encontra nos de custo muito mais alto e torna a sua operação extremamente simples.

Philips New Media Systems

CASH AND CARRY

NMS 9105 / NMS 9110 / NMS 9115 — DESCONTO DE 15 %

NMS 9120 / NMS 9125 / NMS 9126 / NMS TC 100 — DESCONTO DE 15 %

MONITOR MONO / MONITOR POLI / MONITOR EGA — DESCONTO DE 10 %

AMSTRAD

10% DESC. P.P.

CREDI AMSTRAD

PREÇO CAMPANHA AMSTRAD + PROGRAMA GESTÃO INTEGRADA/STOCKS

PLUS+2/PLUS+3/PCW/PC 1512 PC 1640/PC 200/PC 2086

CAMPANHAS DE NATAL

128 K+2 — 34 188$00
128 K+3 — 52 137$00 (c/ 2 Disk.)
SP PLUS — 21 368$00
SP 128 K — 22 821$00
COMMODORE C64 — 35 043$00

SP 128 K c/ gravador — 26 923$00
SP 128 K c/ joystick+Int. — 24 786$00
SP 128 K c/ joystick+Int+grav. — 28 889$00
MONITORES/IMPRESSORAS CONSUMÍVEIS/SOFTWARE

(COM OFERTA 15 JOGOS)

MONITOR PHILIPS EM CONJUNTO C/ COMPUTADOR — 16 000$00
(IVA NÃO INCLUIDO À TAXA 17%)

MICRO MASTER
CENTRO COMERCIAL OLAIAS, loja 103 — LISBOA — TELEF. 895593
CENTRO COMERCIAL OCEANO, loja 53 — ODIVELAS — TELEF. 9827492

AGRIMPOR
CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18
AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — 1500 LISBOA
TELEF. 715 59 24

NOSSA CAMPANHA

TOPIS XT 99.000$ + IVA

SIM AGORA JÁ PODE COMPRAR O SEU AMSTRAD COM FACILIDADES DE PAGAMENTO ATÉ 18 MESES

Credi AMSTRAD

6 BOAS RAZÕES PARA PREFERIR CELINFOR

1 — CURSO DE FORMAÇÃO
2 — ACESSO ILIMITADO AO SERVIÇO DE APOIO TÉCNICO
3 — OFERTA DE UM PROGRAMA
4 — DESCONTO EM AQUISIÇÕES DE SOFTWARE
5 — ATENDIMENTO PERSONALIZADO
6 — CIRCULAR INFORMATIVA BIMESTRAL

CELINFOR INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.
R. DR. GAMA BARROS, 41-B (PRÓXIMO AV. ROMA COM AV. E. U. A.) 1700 LISBOA
TELEFONES 80 92 70/80 93 70

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

SIMULADORES DE FUTEBOL BONS, MAUS E MAIS OU MENOS...

TÍTULO: «European 5-A-Side» e «Emilio Butragueño»

MÁQUINA: Spectrum

RETIRADO da arca das coisas antigas, *European 5-A-Side* esteve ali de molho juntamente com um outro exemplo de simulador de futebol saído sensivelmente na mesma altura: *Emilio Butragueño*. E se agora aparecem os dois aqui é bem porque a comparação se justifica.

European 5-A-Side é uma experiência na área do futebol do programador de *I Ball 1* e *2*, Timothy Closs. Na prática é idêntico a outros jogos já surgidos nesta área. O jogo é visto de cima, com a imagem do campo a rolar verticalmente acompanhando o movimento dos jogadores.

Na zona inferior do «écran» há dois quadros com a indicação dos golos marcados por cada equipa e, na zona central, um relógio digital que indica a passagem do tempo e se o jogo está na primeira ou na segunda parte.

O boneco que o jogador controla é indicado por uma seta. Para obter a bola é necessário embater no adversário (ainda bem que o árbitro não vê) e driblar um adversário é manobra automática de que se sai sem perceber bem o que sucedeu. Se achar que a bola ficou maior é porque ela subiu acima do campo. Essa é a forma que os programadores encontraram para mostrar um pontapé em altura...

Difícil é posicionar o guarda-redes para defender uma bola. É que o dito só começa a mover-se quando a bola entra na zona da baliza. O que quer dizer que mesmo que o nosso guarda-redes se estique todo é-lhe difícil chegar a tempo à bola.

De qualquer modo, *European 5-A-Side* não é um jogo que valha muito a pena jogar. É que o movimento dos bonecos é medíocre e tudo o resto não consegue fazer esquecer isso. E ninguém quer jogar futebol com equipas que em vez de calções usam sacos de batatas...

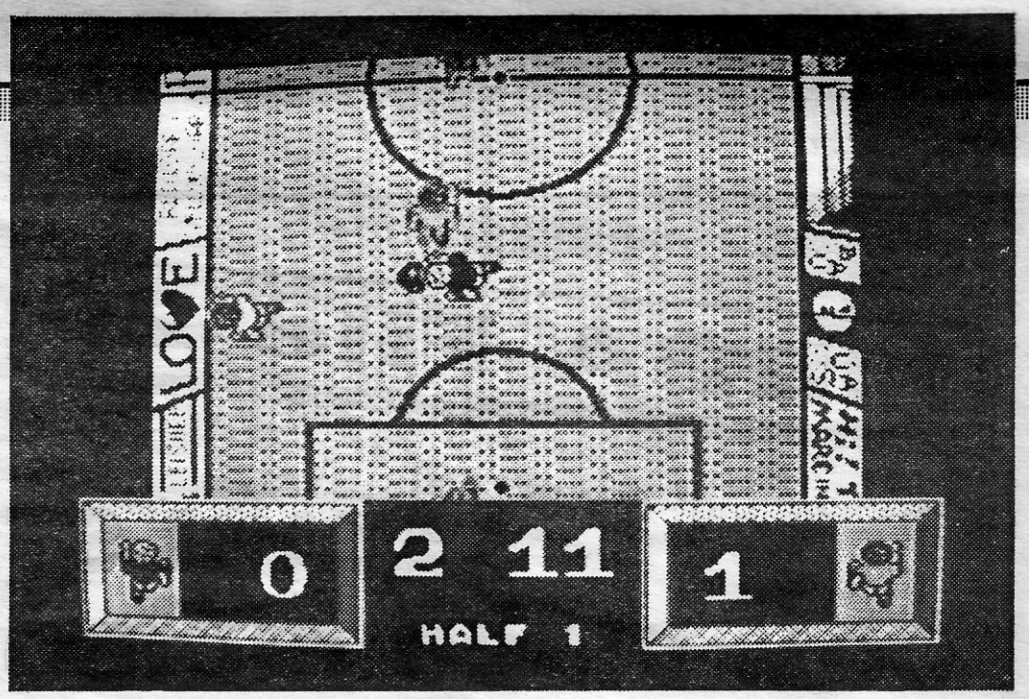
Para ajudar a esquecer o desastre de *European 5-A-Side* não há mais que fazer do que olhar para o exemplo vindo da vizinha Espanha. Com o título de *Emilio Butragueño* é-nos oferecido um jogo muito igual a *5-A-Side* só que bem melhor. De facto, *Butragueño* tem tudo o que *5-A-Side* mostra e ainda mais. Por exemplo, mostra-nos a totalidade do campo com indicação da zona onde a acção se desenrola.

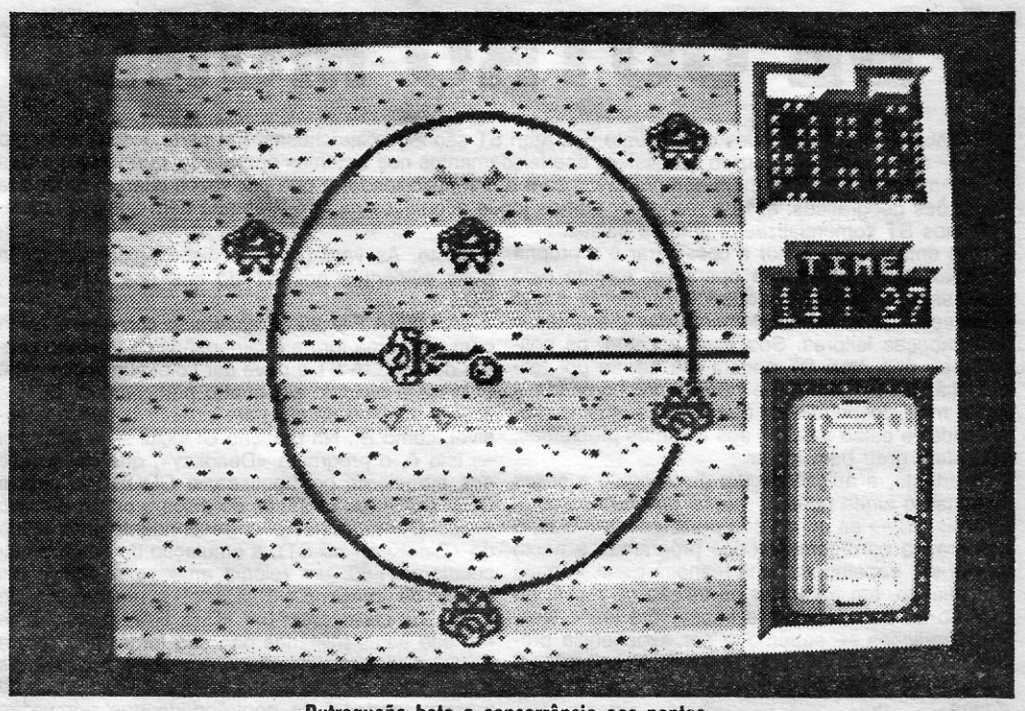
Mas o mais importante de *Butragueño* é o movimento dos jogadores. Finalmente, parece que correm no relvado em vez de andarem por ali aos pulos como na aposta inglesa.

Na prática, ambos os jogos são capazes de agradar aos entusiastas do género. Com possibilidades de jogar contra o computador (muito fraco em *5-A-Side*) ou contra um amigo, qualquer destes simuladores oferece horas de divertimento. Se tem *5-A-Side* aproveite-o ao máximo. Se ainda não tem qualquer dos títulos, não hesite: compre *Emilio Butragueño*.

European 5-A-Side
Género: Simulador
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): 5
Conselho: Esqueça.

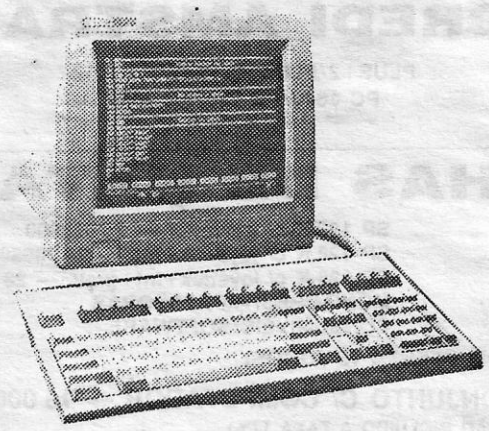
Emilio Butragueño
Género: Simulador
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1:10): 7
Conselho: A comprar se é apreciador





Butragueño bate a concorrência aos pontos

5 RAZÕES PARA NOS VISITAR JÁ



- EQUIPAMENTOS DESEJADOS
  AMSTRAD • APPLE • EPSON
  HEWLET-PACKARD • IBM
  PHILIPS • SCHNEIDER
- FORMAÇÃO BÁSICA GRATUITA
  MS-DOS DBASE III, LOTUS 1, 2, 3
  WORDSTAR, WORDPERFECT
- SOFTWARE E A FORMAÇÃO AVANÇADA
  DBASE III +, LOTUS 1, 2, 3
  SYMPHONY, CORSSTALK
- SURPRESAS ! ! ! ! ! ! !
- PREÇOS
  A PARTIR DE 95 000$00 + IVA

APM COMPUTER CENTER TEL.: 758 51 93 — LISBOA
CAMPO GRANDE — CENTRO COMERCIAL CALEIDOSCÓPIO

BACHUS RESTAURANTE — BAR

COMUNICADO

A GERÊNCIA DO RESTAURANTE-BAR BACHUS INFORMA QUE POR MOTIVOS IMPREVISTOS ESTÁ ENCERRADO DIA 14 E 15 DO CORRENTE (SÁBADO E DOMINGO), REABRINDO 2.ª-FEIRA

Top Atari/Amiga

ESTA semana as coisas boas para o Amiga dão mesmo direito a um «top» de vendas com a posição de cada título e, nos casos em que se julgue necessário (e seja possível) alguma informação sobre o jogo indicado. E o mesmo acontece em relação ao Atari ST. Tudo com a colaboração da Malhus Informática.

Assim, no «top» Amiga temos, para começar:

1.º — OUT RUN — É o velho jogo que muitos conhecem do Spectrum. Só que aqui não é necessário fazer «vrouummm» com a boca porque o jogo tem tudo. Até a música (que é variada). A ver e experimentar. Por alguma razão está no «top» de vendas.

2.º — KATAKIS — É um «tiro neles». Rápido, cheio de cor, todo na horizontal e, vejam lá, com opção de vidas infinitas e outras coisas que facilitam a vida aos mais azelhas. É de ver... e crer. E é pirata porque foi retirado do mercado oficial (lá fora, tá bom de ver)...

3.º — HYBRIS — A mesma fórmula que Katakis só que na vertical. Com um «joystick» de tiro rápido é mais uma boa compra.

4.º — ROCKER RANGER — Decididamente uma óptima compra. Mas um jogo que só devem adquirir com o manual dado que as coisas podem complicar-se. E atenção aos códigos que é necessário saber para usar o «jet-pack».

A acção passa-se durante a Segunda Guerra Mundial, logo após os nazis terem invadido a Dinamarca, a Bélgica e a Holanda. O herói do jogo, equipado com um «jet-pack», coisa mais que secreta funcionando com um carburante chamado lunarium (acho que é isso — JA) tem que viajar desde os Estados Unidos (terra dos super-heróis) até diferentes locais onde há que cumprir diversas missões. Elo de ligação entre todas as tarefas: ensaboar o juízo aos alemães.

Um razoável conhecimento de inglês será um trunfo para quem quiser jogar Rocket Ranger. É que há bem mais para fazer do que disparar tirinhos.

Gráficos a fazerem jus às capacidades do Amiga são, como é de esperar, uma carta alta de Rocket Ranger. E calcula-se que este jogo vai subir no «top».

5.º — INTERNATIONAL AMIGA SOCCER — Um título que dispensa comentários. É de tratar ao pontapé... na bola.

6.º — ZOOM.

7.º — NEBULUS — Um jogo de labirintos que aqui nos aparecem sob a forma de torres que há que escalar. Com muitos inimigos, muitos degraus que tendem a desaparecer quando os pisamos e outras coisas do género. Alegremente irritante e capaz de ocupar qualquer «escalador» por horas.

8.º — POW II.

9.º — PACMANIA — A velha fórmula sabe sempre bem.

10.º — PLATOON — Quem não sabe o que o título esconde escusa de comprar este jogo.

Dez é a conta perfeita para qualquer «top». Mas como à última hora surgiram algumas coisas que prometem vir a dar que falar (e entrar na lista dos «mais queridos») aqui fica alguma informação acessória sobre BATTLECHESS, o mais louco xadrez até hoje produzido e de que se falou em edição anterior. Fiquem a saber que quando neste invulgar tabuleiro um bispo come a rainha... fá-lo mesmo, com aquela gulodice a que nos habituaram de eclesiásticos redondinhos (tipo Frei João do Robin dos Bosques). E é ver a soberana desaparecer nas mandíbulas de tão religioso personagem.

Ainda a fechar as novidades Amiga aqui fica a indicação de que NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX já rola no 16 bits. Tal como uma versão simplista de golfe, chamada MINIGOLF e que se assemelha a um jogo agora saído para o Spectrum e chamado MINIPUTT.

Fim em toda esta conversa que é tempo de Atari ST. E no Atari há que começar com:

SUPER HANG ON — A velha moto, as mesmas pistas, um dos melhores jogos de sempre. É de acelerar.

2.º — OVERLANDER — A saga do mercenário que «papa» quilómetros de estradas hostis para levar mercadorias de e a clientes especiais porque lhe pagam bem. Uma corrida tipo «Out Run» onde é possível fazer o que, muitas vezes, apetece fazer, na vida real, ao condutor à nossa frente: metralhá-lo.

3.º — NEBULUS — Está em 7.º lugar no Amiga, espreitem essa posição e ficam informados.

4.º — EXTERMINATOR — Com um título assim não há que ter dúvidas. É mesmo de «tiro neles». E prepara-se a versão Spectrum deste sucesso...

ZYNAPS — Ora mais um «tiro neles» já velhinho no Spectrum. Bom até dizer chega.

6.º — NORTH STAR.

7.º — 1943 — Mais próximo do jogo de arcada do que a versão do Spectrum (como é óbvio) esta sequela de 1942 não é, no entanto, nada de especial.

8.º — SIDEARMS — «Tiro neles» que já é conhecido.

9.º — ACTION SERVICE.

10.º — POWERDROME — A corrida de naves.

E é tudo por esta semana. Vigiem as listas de Atari e Amiga, confirmem depois vocês próprios vendo os jogos e, não se esqueçam, enviem dicas para «O Canto dos Outros».

«A CAPITAL» DÁ PRÉMIOS

VOCÊS já andavam desesperados... Vá lá, confessem... Pois para acalmar esses nervos e antes que as unhas se fiquem pelo sabugo, eis que mais uma remessa de prémios sai do Poço da Cidade para alguns leitores de «pokes e dicas». Quase se pode dizer que para alguns leitores as prendas de Natal ainda não acabaram de chegar.

Os felizardos são:

Nuno Paulo Ferreira
Praceta Capelo, 1, 2.º-Esq.º
2725 Mem-Martins

Pedro José Baptista Gonçalves
Rua Porta de Portugal, 27
8600 Lagos

Pedro Manuel Pereira Mateus
Rua Adriano dos Santos Gil, lote A-2.º
Agualva — 2735 Cacém

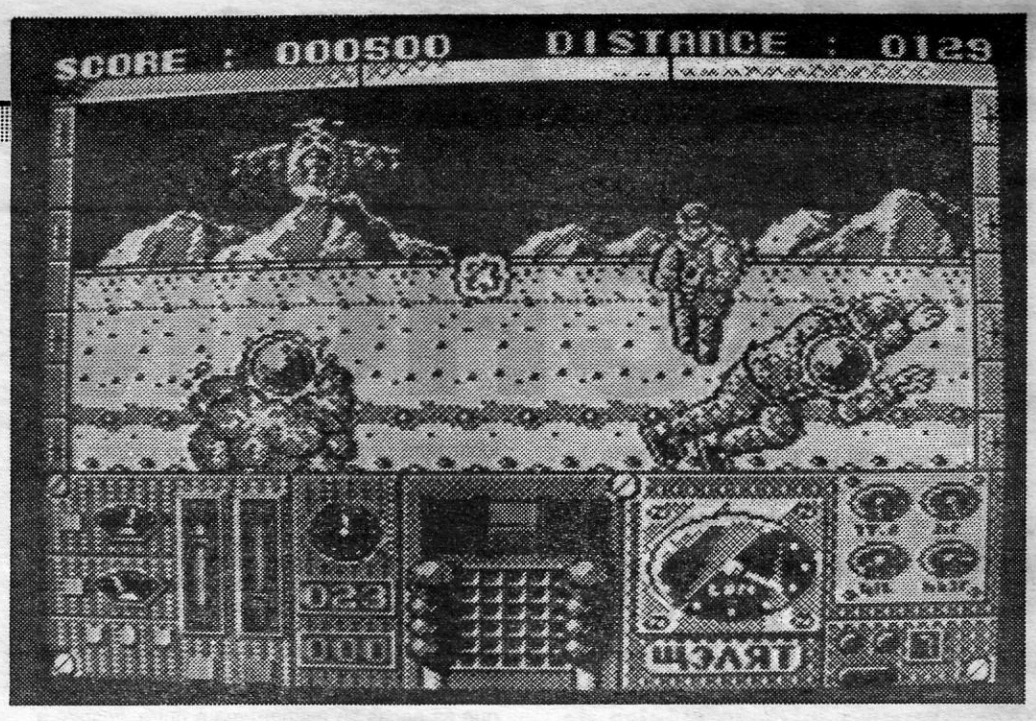
Hugo Rosa e Rui Andréz
Rua Cidade da Praia, 11, r/c-dt.º
2830 Barreiro

Nuno Gonçalves dos Santos
Travessa André Valente, 21-3.º
1200 Lisboa

Renato Soeiro Marques
Praceta Pedro Álvares Cabral, L, 3-D
Bairro da Tojeira-Abóboda
2775 Parede

Pedro Ramalho e Fernando Maçarico
Rua Cláudio Nunes, 80, 2.º-dt.º
1500 Lisboa

Jorge Manuel Alcobia A. Martins
Rua Barão de Sabrosa, 82-r/c
1900 Lisboa



SILVESTRE ESTALADÃO ATRASA-SE NO AFEGANISTÃO

TÍTULO: «Rambo III»
MÁQUINA: Spectrum

APESAR de um helicóptero quase lhe ter cortado a cabeça durante as filmagens, Silvestre Estaladão conseguiu mesmo acabar o seu terceiro filme da série Rambo. E desta vez o herói quase não fala. De facto, grunhe a maior parte da fita. Grunhe e mata que se farta. Mesmo não sendo o Sheltox. Cala-te boca que isso é publicidade...

Mas pronto, temos *Rambo III* na memória do Spectrum. Claro que os bíceps de Rambo foram aparados para esta versão porque o homem não cabia todo num só «load» e não tinha piada jogar o jogo com pedaços de herói em cada secção. Ou talvez até fosse divertido. Imaginem: no primeiro nível o jogador levava o braço de Rambo através de um labirinto cheio de inimigos. No segundo nível era preciso arrastar a cabeça de Rambo até perto do «héli» abatido. No nível seguinte apareciam as duas pernas de Rambo envolvidas num combate nocturno na floresta. E por aí fora...

Bem vistas as coisas talvez o helicóptero fosse ideia dos programadores. O «héli» real que quase... isso mesmo. Brrr!

Como, porém, temos um Rambo completo em cada nível do jogo, vamos mas é espreitar como é que tudo se passa. Para já fiquem a saber que a acção se passa no Afeganistão, onde o coronel Trautman (o que treinou Rambo/Johnny) foi preso pelos russos. E o nosso herói tem de ir libertar o chefe.

Primeiro azar de *Rambo III* (há mesmo quem diga que a União Soviética fez de propósito) é que os russos já estão de saída. Algo com que, por certo, o actor não contava quando decidiu embarcar em mais esta cruzada de salvação do mundo (há quem lhe chame violência gratuita).

Voltando ao jogo, este desenvolve-se em três níveis prometendo muita acção. Tudo começa no nível um (óbvio) com Rambo a entrar no forte inimigo em busca do coronel Trautman que está preso numa cela. Pelo caminho Rambo trata de recolher armas e outros objectos que podem tornar a fuga mais fácil.

Nesta secção vista em estilo *Gauntlet* há que evitar os guardas. Manobra difícil dado que há muitos por todas as salas e corredores e há também alarmes de infravermelhos que são impossíveis de detectar até que Rambo encontre os óculos especiais.

Portas que só se abrem com a chave correspondente e buracos no chão (mais armadilhas que despejam Rampo para outra zona) são mais alguns dos problemas. E como se não bastasse tudo isto Rambo inicia a aventura armado unicamente com a sua fiel faca, útil mas pouco convincente se os guardas o descobrirem e a metralha chover.

Quando o coronel for salvo é tempo de carregar o segundo nível do jogo. Então Rambo encontra-se na parada do forte e é já um herói equipado com a mais moderna artilharia. Algo que o inimigo já compreendeu. Esta secção é vista de cima e algo complicada de resolver. Há que lançar granadas ao portão que permite sair para a liberdade representada por um helicóptero.

Cúmulo do azar (agora que já carregaram o terceiro bloco), o helicóptero caiu e há que continuar a viagem num tanque (tanque blindado, não um vulgar tanque da roupa).

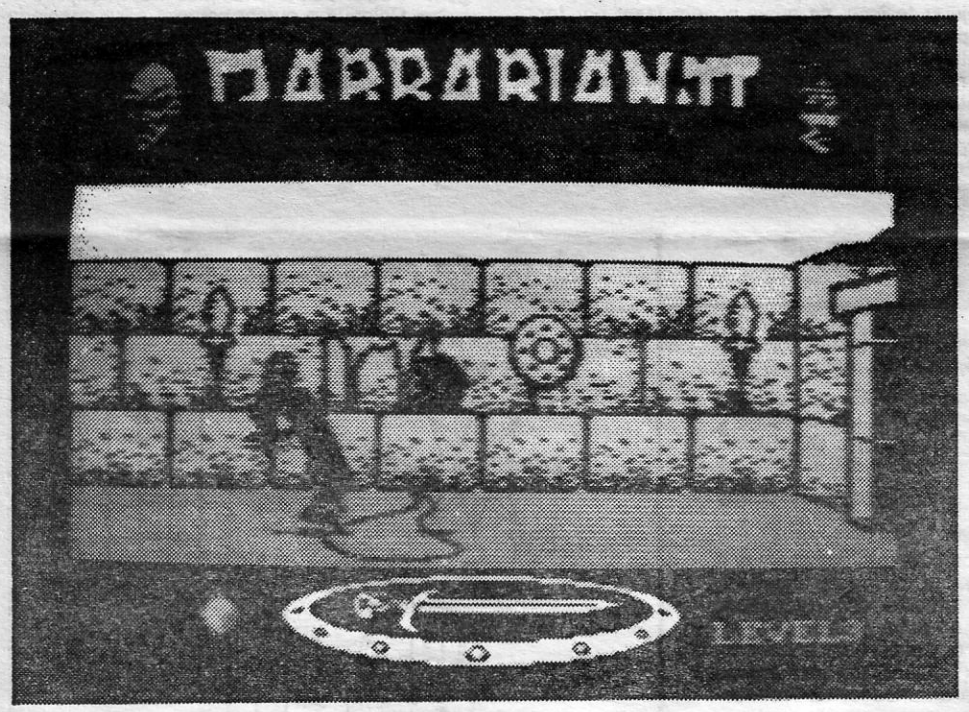
Pensando bem no assunto, ainda bem que *Rambo* é abatido logo aqui. É que este bloco é a parte mais inovadora do jogo. Algo do género de *Operation Wolf* mas, acreditem, melhor. Sendo os dois programas da mesma editora, a Ocean, não admira que ideias de um lado tenham «transpirado» para o outro. E *Rambo* beneficiou no bloco final.

O jogador (Rambo) segue pois no tanque, por montes e vales, com a imagem no «écran» a dar-lhe um pouco essa sensação. Isto, claro, quando tem tempo livre para admirar a paisagem, que os inimigos são muitos e aparecem de todos os lados.

Aviões, helicópteros, tanques e infantaria dão cabo da cabeça de Silvestre Estaladão e, se ele não tiver cuidado, dão-lhe cabo do tanque antes de ele conseguir chegar à fronteira e passar a alfândega... desculpem este último pedaço, é força do hábito...

Antes de cruzar a linha para o outro lado, Rambo só tem que abater o helicóptero do chefão lá da zona. Nada que um tanque bem equipado não consiga fazer.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9 (pelo último nível)
Dificuldade: (1-10): 8
Conselho: Obrigatório.



BÁRBARO RENOVADO
ASSUSTA MAS NÃO CONVENCE

TÍTULO: «Barbarian II»
MÁQUINA: Spectrum

PROMETIDO desde os primeiros dias de 1987, só agora *Barbarian II* chega aos micros. O terrível guerreiro que tanta celeuma causou nos meios publicitários devido ao anúncio em que Marie Whittaker aparecia quase como veio ao mundo parece ter-se perdido no caminho de regresso à memória do Spectrum e por isso só agora a sequela do primeiro jogo nos é dada a conhecer.

Preparem pois os «joysticks» porque o tempo de ensaiar todas as posições de combate está de volta. E desta vez, fruto das críticas ao anterior jogo, preso ao estilo «herói salva pobre princesa e depois viveram todos muito felizes num castelo no cimo do monte, ele partia para a caça ao javali enquanto ela bordava infindáveis mantas», a princesa emancipou-se e já dá tareia nos malvados que os programadores inventaram.

Temos pois a opção de jogar ou Barbarian ou Maria Whitt... perdão, a princesa bárbara. Independentemente da escolha (que parece não afectar muito o jogo) há que percorrer três níveis: as Terras-de-Ninguém, as Cavernas e as Masmorras antes de alcançar o santuário de Drax.

Quase 30 quadros por cada secção são a oferta da Palace, a editora responsável por esta edição de Barbarian. E no embrulho encontram-se também algumas centenas de inimigos com os mais diversos aspectos e, também, modos preferenciais de morrer. Por isso há que aprender umas coisitas antes de dizer: já está.

Em cada nível há dois objectos mágicos que é necessário recolher. Só de posse destes é possível (ou pelo menos mais fácil) passar nos níveis mais difíceis. Isto, claro, para quem conseguir encontrar o caminho para chegar ao fim do primeiro bloco.

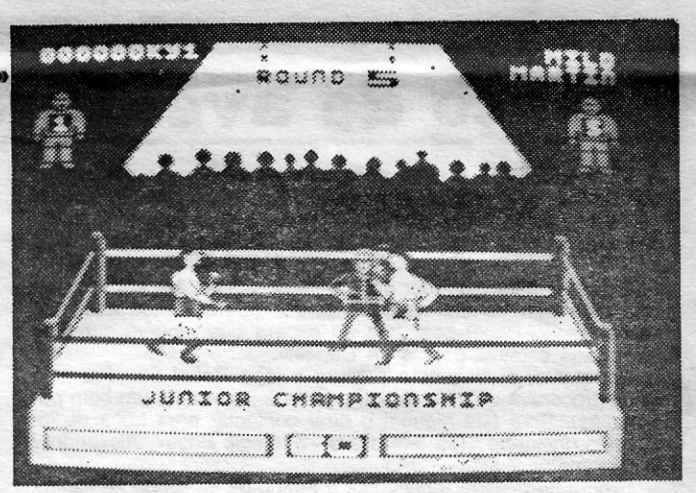
De facto os programadores criaram um labiríntico mundo neste Barbarian II. E se é fácil o jogador perder-se enquanto anda às voltas de quadro para quadro sem pressas, então imagine-se o que sucede quando os inimigos o atacam de todos os lados e a célebre «saída pela esquerda» é usada. Então o jogador fica mesmo sem norte. E de pouco lhe vale a espada (bonito este pormenor) que na zona inferior do «écran» (dentro do escudo) indica a direcção.

Se Barbarian foi um sucesso, é talvez difícil que esta segunda parte o seja. É verdade que o jogo foi implementado em alguns aspectos (e não nos referimos à opção Maria Whittaker) mas é difícil que consiga sair da faixa dos «tiro neles» com um pouco de aventura de acção. E aí, há bem melhor neste momento.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10):8
Conselho: Veja antes de comprar.

COMBATE DE BOXE
NEM A MURRO SE AGUENTA

TÍTULO: «By Fair Means or Foul»
MÁQUINA: Spectrum



O boxe tem duas facetas: a do triunfador, que todos aclamam e invejam!, e a do derrotado, que fica prostrado num canto. Portanto, chegar a campeão, se possível mundial, é a meta de todos (muitos) dos que calçam umas luvas almofadadas.

Chegar a campeão mundial da modalidade está agora ao alcance de qualquer leitor provido de um bom «joystick». E, graças à liberal programação de que o jogo foi alvo (culpem a Superior) é possível chegar ao topo usando golpes baixos.

É verdade. Em *By Fair Means or Foul* (assim se chama o jogo) o jogador, que começa no fundo da escala e a levar na cabeça por tudo o que é sítio, pode tornar-se no ás, o «luvas de ouro». Basta-lhe saber aproveitar os momentos em que o árbitro está distraído para aplicar uma joelhada bem apontada na virilha do adversário. Ou talvez uma cabeçada capaz de poupar idas ao dentista...

Claro que há regras no desporto simulado. Regras que há que seguir. Para isso é que o árbitro sobe ao ringue acompanhando o movimento dos «boxeurs». Mas talvez porque o jogo se realiza tarde, este árbitro tem tendência para adormecer. Então, é tempo de... isso mesmo.

Ao todo há 15 «rounds» de 60 segundos para o jogador levar o adversário ao tapete. Pelas regras ou jogando baixo. De qualquer modo fique a saber que para pôr o seu oponente a dormir vai ter de bater-lhe, pelo menos, 25 vezes em sítios vitais. Se pensa que é fácil, nem sequer compre este jogo.

Primeiro problema para ultrapassar ao tentar abater o seu adversário é a dificuldade de controlo do boneco. Falhe um pixel que seja e o soco demolidor que preparou vai ficar suspenso no ar. E como a resposta do programa aos seus insistentes safanões no «joystick» é algo lenta, o mais certo é acabar com um sopapo nas ventas (as suas) antes de conseguir recuar ou avançar para preparar outro murro. Pouco reconfortante para um candidato a campeão mundial...

Divertido é ficar a ver o modo de demonstração, com o público a fazer um barulho dos diabos (há mesmo um na terceira fila, à esquerda, procurem bem, que cospe amendoins para a cabeça do espectador que lhe fica à frente) e alguns mais entusiastas a lançarem umas «bocas prá geral».

Os gráficos são fracos, o movimento, como já se disse/escreveu, é fraco. No todo, este simulador de boxe não merece um bom par de estalos.

Género: Simulador/Acção
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Evitar...

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — R-TYPE
2.º — DUBLE DRAGON
3.º — PRO SOCCER
4.º — AFTERBURN
5.º — PACKMANIA
6.º — RETURN OF JEDI
7.º — CHALLANGER DECATHLON
8.º — NINETEEN
9.º — 007 LIVES AND DIE
10.º — SUMMER GAMES

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

«Reprise»

ARCHON

PERDIDO aqui por muito tempo (desde Junho) eis que *Archon* surge agora em «Reprise». Tudo pela mão do *Valter J. Bouça* da Avenida da Estação, Bloco 2, 1.º dt.º, 2330 Entroncamento.

Quem já conhece *Archon* vai talvez tirá-lo da prateleira para uma «voltinha». Os outros, que nunca viram este jogo, talvez se decidam a ir procurá-lo na loja mais próxima. É que depois da explicação do Valter, *Archon* merece mesmo ser olhado atentamente.

Archon: uma mistura mágica de xadrez e fantasia

Archon é um jogo antigo (a versão original saiu para o Atari em 1983) mas é do tipo de jogo que está sempre actual, pois cola o jogador ao micro. O jogo não deixará indiferente qualquer apreciador de xadrez; de facto, a semelhança entre o xadrez e *Archon* é, em alguns tópicos como por exemplo o tabuleiro em que as peças se movimentam, grande de mais para simples coincidência.

A primeira fase do jogo realiza-se num tabuleiro tipo xadrez de nove quadrados. O jogador pode escolher entre um oponente ou o confronto com o computador e qual o lado do tabuleiro de que quer jogar, claro (ligth) ou escuro (dark), sendo a escolha importante para o desenrolar do jogo. O objectivo é simples: eliminar todo o exército inimigo ou ocupar as casas mágicas.

As principais diferenças entre este jogo e o xadrez são:

— A cor da casa influencia o combate e a energia da peça que a ocupa; as casas, além disso, protegem dos feitiços. As casas podem ser de três cores: as casas brancas são neutras; as casas «cyan» e as negras beneficiam, respectivamente, as peças do lado claro ou escuro, quando dos combates; quando uma peça ocupa uma casa que lhe é benéfica a sua energia aumenta.

— A diferença mais importante é a seguinte: para se ocupar um quadrado não basta colocar uma peça nele, tal como no xadrez; se a casa já estiver ocupada por um inimigo isto conduz-nos à segunda fase do jogo, no qual o combate se realiza, num campo especial, entre as duas peças, e o vitorioso não é sempre o atacante. O vencedor ocupa o quadrado; o vencido desaparece. O combate procede do seguinte modo: cada peça tem a sua barra de energia, a qual vai sendo debilitada por cada ataque bem sucedido do adversário. Quando uma das barras chega a zero a peça morre. Pormenor curioso é o facto de poder acontecer que as peças se matem uma à outra, ficando a casa vazia.

Uma parte muito importante do jogo são os feitiços. Há sete feitiços diferentes e cada um só pode ser usado uma vez:

— Teleport (Teleportar): movimenta um dos ícones de um quadrado para outro, não importando a distância.

— Exchange (Intercâmbio): troca a posição de duas peças.

Shift Time (Tempo de Mudança): inverte o curso do tempo.

Heal (Cura): restaura a energia de um ícone.

Revive (Ressureição): ressuscita uma peça perdida em combate.

— Summon Elemental (Convocação Elemental): cria um ser «elemental» (terra, ar, fogo ou água) temporário, por uma única movimentação. Este elemento deve ser colocado numa casa ocupada pelo adversário, com o qual combate. Uma vez terminado o combate, independentemente do resultado, o ser desaparece.

— Imprision (Aprisionar): impede um ícone de se movimentar por um determinado número de jogadas.

Como já foi dito, estes feitiços não podem ser utilizados com ou contra ícones que ocupem casas mágicas.

Em Archon cada peça tem as suas próprias características, que variam de lado para lado. Vou apresentá-las sumariamente:

— Os correspondentes aos peões do xadrez (por serem os mais numerosos) são, do lado claro, os cavaleiros («knights») e, do escuro, os duendes («goblins»). Ambos avançam por terra o máximo três casas e atacam por contacto com as suas espadas e clavas, respectivamente. Em combate são rápidos mas têm, normalmente, uma vida curta. Ocupam as sete casas centrais da fila mais próxima do centro de casa lado.

— A começar e acabar as filas de cavaleiros e duendes estão, respectivamente, os arqueiros («archer») e os manticore. Avançam ambos três casas por terra. Os primeiros são guerreiros cujas aljavas nunca se esvaziam; os manticore são seres lendários, leões dourados com cara humana e cauda de escorpião da qual lançam espinhos contra o inimigo. São ambos lentos.

— Por trás dos seres anteriores estão, respectivamente, as Valquírias («Valkirie») e os Banshee. São ambos voadores com raio de acção de três casas que, embora lentos, podem causar grandes estragos. As Valquírias são amazonas mitológicas que arremessam lanças mágicas que, após atingirem o adversário, reaparecem nas suas mãos. Os Banshee são seres que atacam por contacto, criando um círculo à sua volta em que a sua cauda afiada fustiga o adversário, esgotando-lhe a força vital.

— Aproximando-nos no centro encontramos os Gollem no lado claro e os Troll no escuro. Ambos são lentos mas são também muito resistentes e os seus disparos poderosos, podendo causar grandes estragos.

— Mais próximo do centro ainda estão as peças mais rápidas de todo o tabuleiro: do lado claro os Unicórnios («Unicorns») e do escuro os Basílicos («Basiliks»); ambos atacam à distância e muito eficazmente! Há aqui uma pequena vantagem para o lado claro pois os Basílicos têm menos energia que os Unicórnios.

— Chegamos enfim à tríade central, da qual a peça mais importante é a do meio, o Feiticeiro («Wizard») do lado claro e a Bruxa («Sorceress») do lado escuro. São as peças mais importantes porque, além de rápidas e eficazes no combate, são as únicas que podem conjurar feitiços, os quais podem fazer pender os pratos da balança. Para compensar a desvantagem que o lado escuro tem nos Basílicos há no par que envolve o Feiticeiro uma desvantagem em relação ao par que envolve a Bruxa. O Génio («Djinni») e o Fénix do lado claro são mais fracos que o Dragão («Dragon») e o fantástico Tomado de Fromas («Shapeshifter»). O Fénix é contudo poderoso embora o ataque por contacto crie à sua volta uma aura de fogo que queima o adversário! O Génio também é bom combatente pois, além de rápido emite poderosos disparos. Porém as capacidades do Tomador de Formas, quando bem usadas, podem levar à destruição do próprio Feiticeiro: durante o combate o ser toma a forma e as características do seu adversário sendo o seu ataque muito potente. E a lentidão do seu parceiro de estragos, o Dragão é bem compensada pela sua vitalidade e pela sua potência de ataque (com bolas de fogo, claro). Um duo terrível. No movimento estão equilibrados sendo os quatro voadores de longo raio de acção.

A apresentação das personagens é um pouco monótona mas saber as suas características é importante para definir a melhor estratégia.

O jogo está excepcionalmente bem programado se tomarmos em conta a data de programação. E as suas rotinas de colisão e movimento são melhores que as de alguns jogos actuais. Infelizmente não foi possível aprimorar muito os gráficos, por motivos de insuficiência de memória, mas o facto de, por exemplo, todos os disparos serem iguais não tira muito brilho a este programa que consegue conciliar tão bem a estratégia com a acção. A melhor coisa a fazer é não nos deixarmos bater pelas dificuldades iniciais pois com a prática fica bastante fácil vencer o adversário, mesmo o computador. Mas cuidado que o jogo se torna um pouco como uma obsessão.

Um truque

Para aumentar ainda mais o possível entusiasmo do leitor, aqui vai um truque descoberto por mim:

Este truque permite utilizar os feitiços Revive e Summon Elemental um número de vezes infinito. Proceda do seguinte modo:

— Conjure o feitiço.

— Coloque o cursor sobre uma casa mágica e prima fogo: surgirá no «écran» a mensagem «Power points exampted from magic».

— Coloque o cursor sobre a casa desejada e prima fogo.

Ao contrário do que seria de esperar, na jogada seguinte o feitiço ainda está disponível e se proceder da maneira indicada poderá utilizá-lo as vezes que quiser.

Útil, não é? Divirta-se.

Espaço de aventura

AVENTUREIROS preocupados com os problemas postos por *Slaine,* o jogo com o novo sistema de comando, podem espreitar as linhas abaixo. Todo o material para esta aventura foi enviado ao Poço pelo *Alexandre Aleluia,* da Rua Arrabalde de Cima, 36, 1.º — 2070 Cartaxo. E o Alexandre fez mesmo um mapa que permite perceber algo mais de *Slaine.* No entanto, ele ainda está perdido em algumas coisas (e nós todos aqui nas masmorras do Poço) pelo que se espera que alguém sabendo mais coisas escreva para a «A Capital».

Entretanto, o Alexandre procura o jogo *Rebel Star* (ou pelo menos procurava quando enviou a carta e isso foi há um bom par de meses). Será que alguém o quer contactar para troca de jogos, este, inclusive? (Já tentaste o «Strategic Boss», Alexandre? Ele tem o *Rebel Star* — JA.)

Pronto, terminada a conversa é tempo de ler o que se segue. Que se espera seja suficente para vos ocupar durante esta semana. É que não há mesmo mais espaço.

SLAINE THE KINGS ⏵ Passa-se a nossa história na mítica terra de Lyonesse, onde os terríveis Drunes exerciam os seus poderes maléficos. O último dos Drunes já morreu, mas a sua magia negra continuará viva, a não ser que o seu nome secreto seja dito, após o que a sua magia desaparecerá para sempre (assim se espera!) Ora, acontece que apenas a filha do último dos Drunes, de nome Reya, sabia esse nome. No entanto, o último Drune, para proteger o seu segredo, aprisionou antes da sua morte a sua filha na chamada Small Sky Tower, perto da vila nortenha de Tautega. Ilaine, o herói da nossa aventura, acompanhado por Urro, um «pendura», ao que parece, toma conhecimento disto, e decide pôr termo à magia do último dos Drunes, libertando a sua filha, Reya. No entanto, existem mais coisas a fazer, desconhecidas por enquanto. Para comandar Ilaine, usamos um sistema chamado Reflex. Com esse sistema, em que conduzimos uma mão, teremos de escolher, à medida que forem passando, as ideias, pensamentos que Ilaine tem, para o conduzirmos.

Passo agora a descrever as ordens que aparecem no jogo e as suas múltiplas utilizações. Por vezes, uma opção subdivide-se em várias, mas adiante. As opções são:

HIT URRO ⏵ Muito útil, pois desanuvia um pouco o ambiente, além de fazer com que ele permita que lhe tirem objectos, e faz com que ele efectue tarefas indesejáveis para um nobre como nós (como dar ao fole da fornalha, por exemplo).

OBJECTS ⏵ Subdivide-se em cinco opções: PUT ON (pôr objecto em); PUT IN TO (pôr dentro de); PICK UP (apanhar); TAKE FROM (tirar de) e DROP ITEM (largar objecto aposto que não adivinhavam!).

STATUS ⏵ Dá-nos informação sobre o nosso poder de combate, e a altura do dia (manhã, tarde, etc.).

MOVE ⏵ Dá-nos a opção dos caminhos (direcções) que podemos seguir (Norte, Sul, etc.).

INVENTORY ⏵ Informa-nos dos objectivos na nossa posse.

LOOK ⏵ Subdivide-se em três opções: LOOK INTO (olhar dentro de), LOOK ON (olhar em) e ABOUT (olhar em volta).

ATTACK ⏵ São dadas várias opções, das quais destaco a mais forte (WARP), a qual destrói todos os inimigos de uma só vez, mas só é acessível depois de descansar. As mais fortes a seguir são PUNCH (murro), TROW (atirar), KICK (pontapé), existindo também golpes defensivos (DUCK, DODGE, etc.).

ACTIONS ⏵ Subdivide-se em oito opções: USE (usar objecto noutro), TAKE FROM (tirar de), ASK (perguntar), CLOSE (fechar), REST (descansar), OPEN (abrir), GIVE TO (dar a) e CONSUME (consumir).

EXAMINE ⏵ Permite-nos examinar um objecto, entre outras coisas.

Passo agora a descrever os objectos com que começamos a aventura. Assim, Ilaine começa com pouca coisa: um machado (AXE), quanto à sua utilização, é óbvia; um colar com a forma de duas serpentes presas pela cauda uma na outra (TORK). Urro, o nosso companheiro, começa com mais objectos: uma bolsa com quatro moedas (POUCH), ferramentas (TOOLS), um instrumento cuja utilização não é muito honesta: um arrombador de fechaduras (LOCKPICKS), uma caixa que serve para acender qualquer coisa (TINDER BOX), uma flauta (FLUTE) e, finalmente, ao que parece, uma brincadeira dos autores: moscas muito chatas, pois quando as tiramos a Urro, e as queremos largar, não conseguimos (pelo menos eu não consegui!!), tendo nós que ficarmos com elas (FLYES), e uma adaga (DAGGER).

E assim, depois de ter explicado a aventura, passo agora ao mapa deste jogo que eu enviei, começando por fazer a legenda do mapa, com algumas explicações:

1 — Casa do ferreiro. Nela, além de um ferreiro que teremos de «eliminar», podemos encontrar uma arca (CHEST), que contém no seu interior duas moedas e ocasionalmente, um ídolo, representando uma fénix (ave mitológica, segundo a lenda, renascia das cinzas, ou seja, era imortal) e que tem como caraterísticas ser negra e ter um único olho, que se observarmos mais atentamente, se tata de uma pedra preciosa (GEM), que, apesar de eu a tentar tirar do ídolo, está firmemente incrustrada nele. Como a retirar? (Admitindo que a devemos retirar, «n'é»?).

2 — Centro da aldeia, tem como principal característica uma fonte com água corrente.

3 — Uma entrada nas montanhas, na qual eu não consigo entrar. Tem uma inscrição por cima que diz que apenas os quatro podem entrar. Que quatro são estes? Eu desconfio que são os quatro elementos, terra, água, ar e fogo, pois a montanha chama-se «Montanha dos Deuses» e se lerem atentamente a mansagem de quando morremos, notarão que existe uma ligação óbvia. No entanto, posso estar errado — quem me ajuda?

4 — Aqui existe um barqueiro muito irritante, que só nos levará para o outro lado da margem se arranjarmos dez moedas. Mas o máximo que eu consigo arranjar são seis moedas. Onde arranjar o resto? Ajudas aceitam-se.

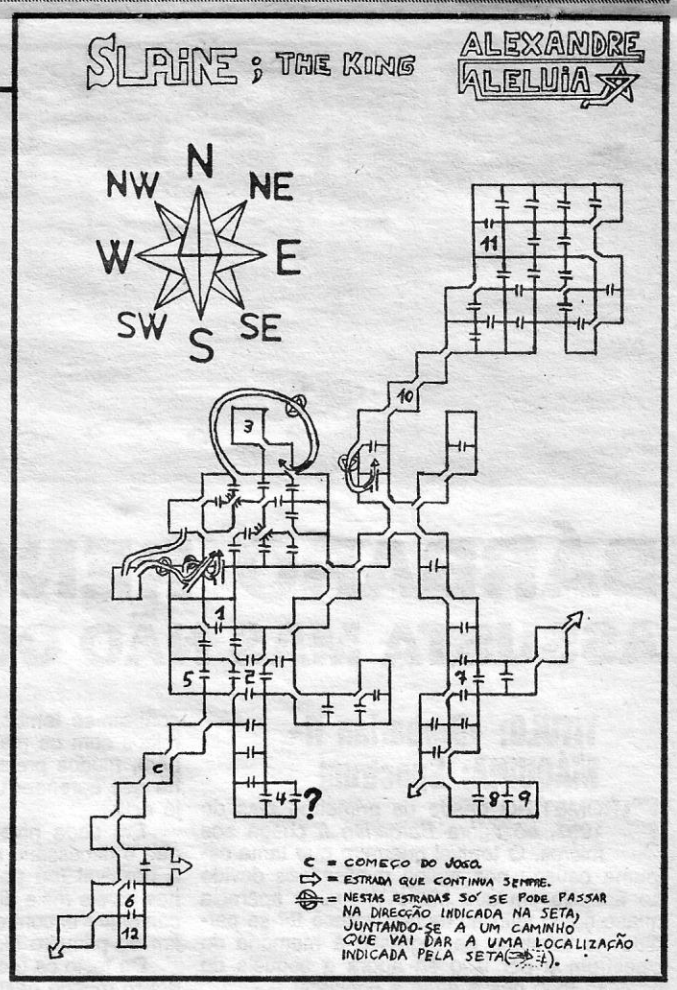
5 — Nesta parte da aldeia, está uma fornalha, um balde de água (vazio) e umas pinças. Podemos «activar» os foles «persuadindo» Urro, mas para derreter/queimar/destruir o quê? E o balde, já tentei enchê-lo na fonte, mas nada. Que fazer?

6 — Aqui está um druida, incomunicável, ao que parece. Já experimentei várias coisas, mas o desgraçado não liga a nada!

7 — Aqui está um cadáver muito útil, pois tem em seu poder uma pá (SPADE) e um anel negro, dos quais falarei mais adiante.

8 — Cemitério: examinem o local para descobrir a entrada a Este.

9 — Estamos numa tumba, junto a um caixão e a uma vela. A vela é indispensável e cuidado, dentro dele está um esqueleto



(dentro do caixão) e, após eliminarem este, apanhem a chave, que não sei onde utilizar.

10 — Entrada de uma mina — Devem acender a vela para prosseguirem, fazendo USE TINDER BOX WIT CANDLE (Tirem a TINDER BOX a Urro).

11 — Fim da mina — Aqui, precisam da pá e do anel negro. Usem a pá para fazer um buraco, e metam o anel lá dentro. Tapem e surpresa! Um demónio aparece, neste caso é o demónio da terra. Derrotem-no e se quiserem apanhem o anel.

12 — Pedra tumular — Segundo os boatos, é aqui que está enterrado um DRUNE LORD, mas que fazer? (A pedra tem uma data, mas não tem nome.) Ajudas...

O mapa que eu enviei está incompleto. Onde é que está a SMALL SKY TOWER, gostava eu de saber! Para os lados do pântano, as coisas estão «um pouco» complicadas, por isso acho que deve ter uma saída escondida por ali, algures.

O que estará do outro lado do rio, em **4**?

Espero ajudas, e também espero que as *dicas* que eu enviei ajudem outros a desenvencilharem-se. Assim, do Ilaine, é tudo (por agora!!!).

Pokes & Dicas

UMA recolha de coisas que andavam perdidas aqui em cima da mesa serve para vos ocupar durante este fim-de-semana e espera-se mesmo algum tempo mais. De *Destructo* até *Track Suit Manager* é muita coisa boa enquanto se aguardam coisas mais novas. E vamos a isto.

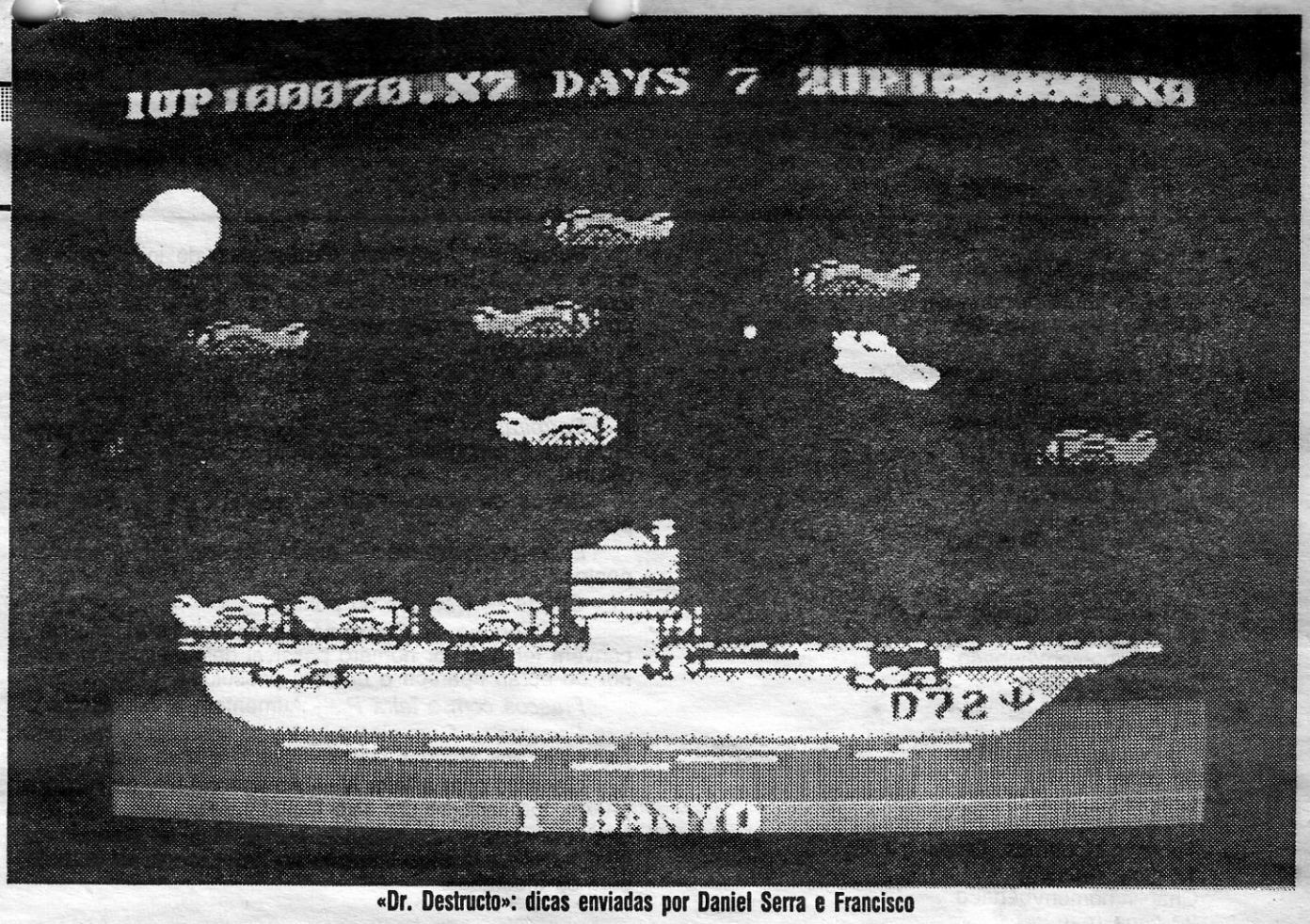
Destructo descoberto

O *Daniel Serra* e o *Francisco* procuram os jogos *Uridium, Predator* e *Riding The Rapids* em versões que funcionem no TC 2068. Supõe-se que será difícil (impossível mesmo...) mas aqui fica o pedido. Escrevam-lhes para a Rua da Venezuela, 43, 2.º-frente, 1500 Lisboa. E já agora expliquem-lhes qual o objectivo de *Lunar Jetman*. Obrigado.

Destes leitores, entretanto, dicas para *Dr. Destructo* e mais alguma coisa que deve interessar alguns de entre vós.

DR. DESTRUCTO

O objectivo deste jogo é evitar que Dr. Destructo, poderoso cientista, leve a cabo os seus planos para dominar a Terra e, para isso, você, munido de um avião com metralhadora, tem sete dias para destruir a sua ilha. O jogo consiste em vinte e um *écrans*, que se dividem em dia e noite. Para destruir um barco, ilha ou prédio, é necessário abater os aviões, de modo que eles caiam sobre o barco, ilha ou prédio. Cada impacte remove uma parte do barco, ilha ou prédio. Quando essas partes formarem um buraco até à água, forma-se um repuxo. Com três repuxos passa-se de nível.



«Dr. Destructo»: dicas enviadas por Daniel Serra e Francisco

As tropas de Destructo:
Avião verde — Inofensivo e lento
Verde grande — É inofensivo até ser atingido, mudando para azul (fatal)
Azul — Lento e perigoso
Dardo — Imparável e mortal
Helicóptero — É mortífero, lança dardos e é fatal mesmo depois de abatido
Vaivém — Larga satélites e continua perigoso mesmo depois de abatido
Mina do céu — Indestrutível e fatal
Bombas — Inofensivas até explodirem!
Disco voador — Muito perigoso
Satélite — Muito perigoso
Hiperjacto — Lento ao princípio, mas depois...

— *Amaurote* — Chamem a superbomba pela rádio-base, levem-na para o canto inferior direito do distrito e destruam o canto da vedação. A rainha estará morta.

— *Athena* — O sapato ajuda a deusa a saltar mais alto, as asas ajudarão a voar, os *flippers* servem para nadar e voar, o elmo serve para partir rochas com a cabeça. Se virem um quadrado amarelo com um «k» apanhem-no, pois ao morrer não se perdem todos os objectos.

Níveis — 1, *Forest*; 2, *Cavern*; 3, *Sky*; 4, *Labyrinth*; 5, *Sea*; 6, *Hell*; 7, *Last World*.

— *Micronaut One* — Apanhem as nuvens, destruam todas as teias, disparando contra a bolha cinzenta. Não disparem contra os ovos, só atendam aos «ETU» quando estes estiverem em estado crítico, outros objectos são só obstáculos, não disparem contra eles.

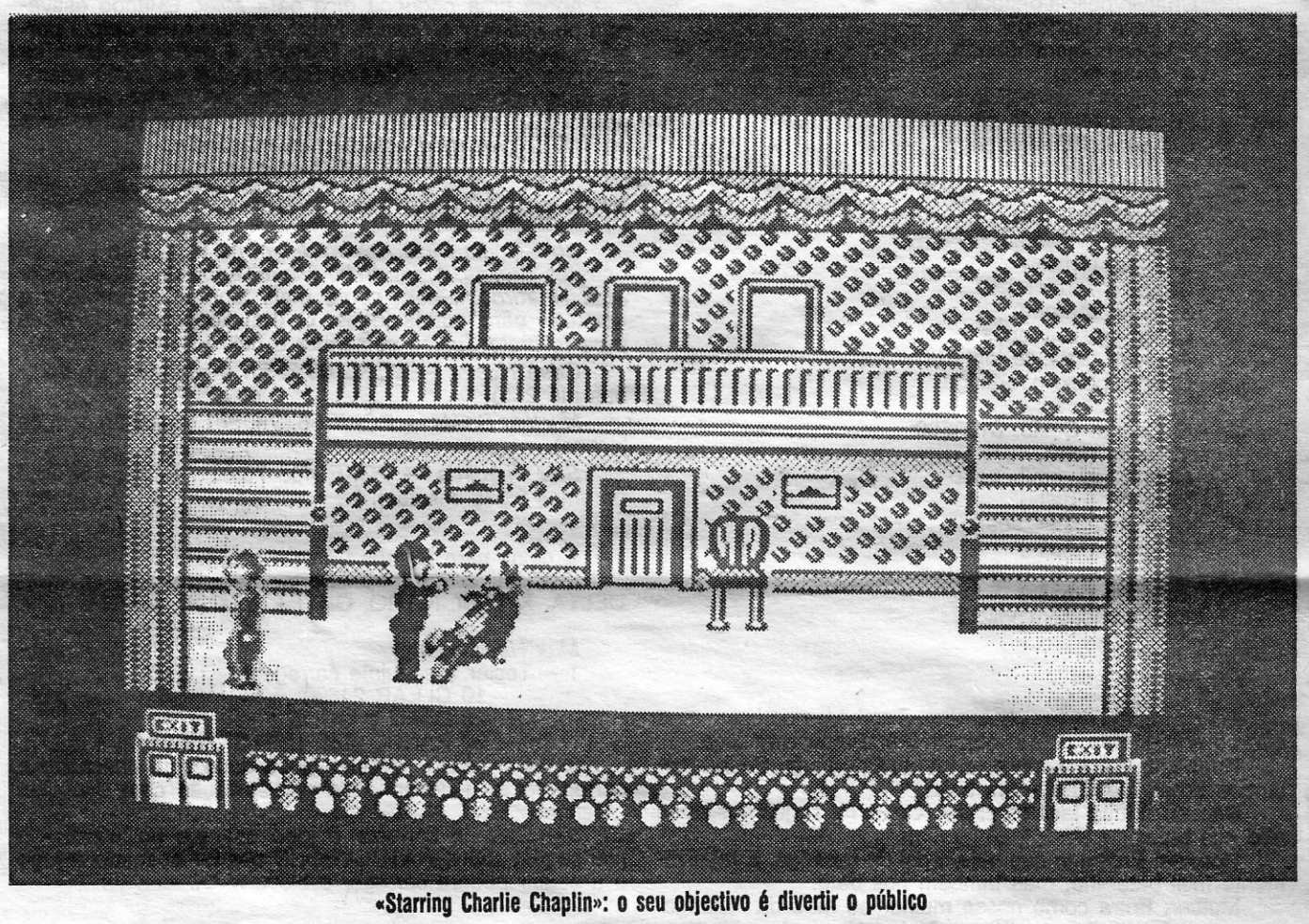
Níveis — 1, *Ceres*; 2, *Ganymede*; 3, *Phobos*.

— *Great Escape* — O veneno serve para narcotizar os cães e usa-se com comida e chocolate.

— *Infiltrator* — Para gastar menos combustível ponham o turbo (tecla «T»), mas devem vigiar a temperatura.

— *Monty on the Run* — Para acabar o jogo é preciso ter o motor, corda, passaporte, máscaras antigás e rum.

— *Down To Earth* — Para eliminar os animais faz-se cair pedras ou bombas em cima deles.



«Starring Charlie Chaplin»: o seu objectivo é divertir o público

STARION — SOLUÇÃO DOS ANAGRAMAS

Data	Anagrama	Resposta	Deve-se ir para
1858	BIBLE	TELEGRAM	1893
1905	RHODESIA	RELATIVITY	1897
1985	ASPIRIN	STARION	1831
1980	ELECTRICITY	RHODESIA	1905
1983	TELEGRAM	ASPIRIN	1985
1897	RELATIVITY	DIAMOND	1957
1957	DIAMOND	CEE	1968
1831	STARION	ELECTRICITY	1980
1968	CEE	BIBLE	1858

— *Enduro* — Quando for de noite e só virem a área ao lado do carro vão devagar, pois têm menos possibilidades de chocar e chegam ao fim mais rápido.

— *Fredloader* — As balas não matam os fantasmas, só os afuguentam.

— *High Noon* — Quando acabarem as balas vão para trás do cacto e esperem que a caravana passe. Ficarão com 6 balas de novo.

— *International Karaté* — No início do combate primam «S» e «W» e o nosso boneco lança um golpe mortal ao adversário antes que este se mexa.

— *Kokotoni Wilf* — Primam «3» no «menu» e jogam logo no 3.º nível. Apanhem todos os objectos e depois voltem atrás para apanhar um que brilhe e passarão de nível.

— *Tapper* — Só dêem uma bebida a cada mulher. Não deixem que as caricas caiam nem que as mulheres saiam do balcão. No 2.º nível têm que descobrir qual foi a lata que não foi chocalhada pelo «cow-boy».

Se jogarem no nível mais difícil ganham logo 1 000 000 pontos.

STARRING CHARLIE CHAPLIN...

O objectivo deste jogo é divertir o público, e, para isso, façam tudo o que puderem (dar murros, beijar a namorada).

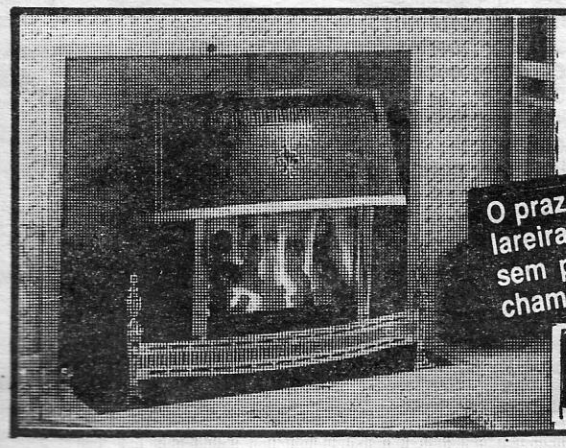
Os filmes...

1 — *O Imigrante*. Custo: 5085$00
1.ª cena (barco)
Chaplin/polícia/rapariga
2.ª cena (cais)
Chaplin/polícia/bêbado
3.ª cena (sala de jantar)
Chaplin/homem/rapariga

2 — *Vida de Casado*. Custo: 5800$00
1.ª cena (sala)
Chaplin/mulher/cão
2.ª cena (rua)
Chaplin/homem/cão
3.ª cena (bar)
Chaplin/polícia/bêbado

3 — *O Bêbado*. Custo: 8115$00
1.ª cena (sala)
Chaplin/mulher/rapaz
2.ª cena (bar)
Chaplin/polícia/bêbado
3.ª cena (casa de campo)
Chaplin/homem/bêbado

(Continua na página seguinte)



Não tem chaminé?
Isso não é problema para o
Valor Homeflame
Valor Inovadores sim Copiadores não
O Homeflame recebe do exterior o ar necessário à combustão do gás e envia para o exterior os produtos desta, através de uma conduta.
O resultado é um calor limpo e confortável.
INSTALAÇÃO RÁPIDA E FÁCIL
DIA 17 EM «A CAPITAL»
UMA REVISTA A CORES DEDICADA AO CONSUMIDOR
SAB SABICEL IMPORTAÇÃO E COMÉRCIO DE ELECTRODOMÉSTICOS, S.A.
RUA JOSÉ MAGRO, LOTE 1 – 1300 LISBOA
TEL. 64 63 63 · 64 63 64 – TELEX 13020 P
CONSULTE A REDE DE REVENDA
Shell butagaz

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

4.ª cena(campo)
Chaplin/homem/rapariga
5.ª cena (casa de campo)
Chaplin/homem/rapariga

4 — *O Trabalhador*. Custo: 8405$00
1.ª cena (sala de jantar)
Chaplin/rapariga/homem
2.ª cena (rua)
Chaplin/polícia/cão
3.ª cena (fábrica)
Chaplin/homem/bêbado
4.ª cena (sala de jantar)
Chaplin/homem/rapariga

5 — *O Vagabundo*. Custo: 6350$00
1.ª cena (bar)
Chaplin/homem/bêbado
2.ª cena (parque)
Chaplin/homem/rapariga
3.ª cena (parque)
Chaplin/mulher/rapariga
4.ª cena («hall»)
Chaplin/mulher/rapariga

6 — *Tempos Modernos*. Custo: 10 765$00
1.ª cena (fábrica)
Chaplin/homem/bêbado
2.ª cena (parque)
Chaplin/polícia/bêbado
3.ª cena (fábrica)
Chaplin/homem/bêbado
4.ª cena (rua)
Chaplin/mulher/polícia
5.ª cena (casa de campo)
Chaplin/homem/rapariga

7 — *O Pequeno Vagabundo*. Custo: 5635$00
1.ª cena (parque)
Chaplin/polícia/cão
2.ª cena («hall»)
Chaplin/mulher/rapaz
3.ª cena (parque)
Chaplin/polícia/rapaz
4.ª cena (sala de jantar)
Chaplin/homem/rapariga

8 — O Conde. Custo: 6180$00
1.ª cena (loja)
Chaplin/homem/bêbado
2.ª cena («hall»)
Chaplin/mulher/rapariga
3.ª cena («hall»)
Chaplin/homem/bêbado
4.ª cena («hall»)
Chaplin/homem/polícia

Os personagens...

Polícia: É muito fácil bater-lhe. Também nos bate, mas não se preocupem, pois o objectivo é divertir o público.

Rapariga: Entra sempre como nossa amada. Se lhe tentarmos bater, ela dá-nos um beijo.

Bêbado: Muito fácil bater-lhe. Costuma seguir-nos, mas não nos bate.

Homem: Presumo que seja o pai da rapariga. É relativamente fácil bater-lhe, mas também nos bate.

Mulher: Entra como nossa mulher ou mãe da rapariga. É um pouco difícil bater-lhe, pois é muito irrequieta. Esta bate-nos com a bolsa.

Cão: É apenas um figurante. Por vezes segue-nos e morde-nos, se lhe batemos.

Rapaz: É o filho da mulher. Se lhe batemos, chora por pouco tempo.

Teclas...

O/P, avançar página; Q/A, mostrar contas; CAPS SHIFT, começar a filmar.

No jogo...

Q, cima; A, baixo; O, esquerda; P, direita; CAPS SHIFT, disparo.

No fim de cada cena...
«FIRE» para rever a cena.
«R» para voltar a filmar a cena.
O/P, avançar cena. CAPS, filmar.
No fim das cenas... «S» para levar o filme ao cinema.

Dicas para *Duet*

O mapa já apareceu nestas páginas não há muito tempo. Mas agora é tempo de alguma informação enviada pelo *António José Eugénio Paiva*, da Rua Agostinho Macedo, 6, 2150 Golegã. É de *Duet* que se trata, se ainda não sabiam.

Mas o António José enviou também uma dica curta para *Micky*. E ele está interessado em trocar jogos com outros leitores (especialmente o *Super-Test II* e o *Southern Belle*) pelo que podem escrever-lhe para a morada acima. Ou telefonar-lhe pelo 94173 (indicativo: 049). E se alguém tiver dicas para *World Games* (mergulhos e *rodeo*) ele agradece.

O objectivo de *Duet* é percorrer os 20 níveis, recolhendo as malas que contêm os documentos essenciais à concretização da missão. Em cada nível existem várias malas, mas só uma possui os papéis procurados.

Arame farpado — Intransponíveis, se não se tiver um dos vários corta-arames (alicate) que se encontram durante o jogo. Cada corta-arame só pode ser usado uma vez.

Buracos — Autênticos formigueiros de inimigos, que saem deles a um ritmo inversamente proporcional à distância que nos separa deles. Para os destruir basta disparar contra eles, o que nem sempre é fácil.

Erva alta — Certas zonas possuem uma vegetação mais alta, de mais difícil progressão, o que nos leva a perder tempo, logo energia.

Barreiras — São formadas por bidões que por vezes impedem a progressão; basta disparar contra eles para os destruir.

Fatias de bolo — Ao apanhá-las ganham-se 100 pontos.

Latas de conserva — Ao recolhê-las ganham-se 50 pontos.

Garras — Dão-nos 50 pontos.

Corta-arame — Como só se podem usar uma vez, convém ter o maior número possível deles. Na parte inferior do *écran* aparece o número possuído.

Frascos com a letra P — Aumentam a velocidade.

Escudos — Com eles adquire-se imunidade, temporariamente, aos ataques dos inimigos e à erva alta.

Garrafas com a letra N — Ao apanhá-las, os inimigos páram, tornando-se um alvo fácil.

Granadas — Disparando contra elas ou pisando-as, eliminam-se todos os inimigos ao redor, sem, no entanto, sermos afectados.

Agora uma pequena dica para *Miky*. Quando estiverem no *hall-way* e quando forem a passar por outras portas carreguem na tecla do THROW. A porta abre-se e se aparecer uma mulher dá-nos 5000 pontos ou então aparece uma mão que se nos tocar ficamos hipnotizados um pouco. Para que a mão não vos toque, carreguem sempre no THROW do lado contrário da maçaneta.

Max Headroom

Do *Cláudio Dinis Faleiro Justo*, da Rua José Fernandes dos Santos, 4, r/c, 8700 Olhão, a forma fácil de jogar *Max Headroom*, bem como mais alguma informação e «pokes» para outros jogos. O Cláudio precisa de dicas para *Infiltrator* (como comandar o héli e quais as teclas).

Cosa Nostra — POKE 39 205,n (n=número de bombas até 255).

Nuclear Bowls — POKE 56 074, 201 (desaparecem os bichos).

Star Firebirds — POKE 488 75,68 : POKE 488 76,0 (teremos vidas infinitas).

E dicas para *Bombs Care*:
Códigos dos teletransportadores: ZEPHA, QUART, DELTA, XYLEM, NITRO, GRYPT, YTRON, ASTRA.

Max Headroom:
1 — Teclar o seguinte carregador
10 CLEAR 24600
20 LOAD "" CODE
30 RANDOMIZE USR 37222
2 — Carregar o terceiro bloco de código passando o carregador e o desenho de apresentação com o código anterior.
3 — Quando carregar o jogo aparece no «écran» a mensagem CONGRATULATIONS por ter acabado o jogo e a seguir poderá carregar o bloco MAX.

Andy Capp...

Pois é. Com alguns copos no bucho, após a passagem do ano, *Andy Capp* volta ao micro pela mão (pena...) do *João Nélson*, habitual «finalizador» de jogos da Rua Conde Avelar, 50, 2465 São Martinho do Porto. E com esta solução integral fica resolvido o problema *Andy Capp* por este ano. E no mesmo saco, logo de seguida, também do João Nélson, tudo sobre *Track Suit Manager*. Suficiente para vos ocupar durante esta semana.

Quem não conhece o mais famoso bêbado da velha Escócia?

O quê?! Sim. Claro que me refiro a *Andy Capp*. Precisamente naquela manhã encontrei o Andy com um grave problema: Andy tinha de ir às compras e o fundo de desemprego ainda não tinha chegado. O pior é se Andy não conseguisse o dinheiro, Flo, a esposa, iria para casa da sogra dele.

Já esclareci o objectivo do jogo: entregar o dinheiro a Flo. Comecemos...

O relógio, posso dizer, que está representado em baixo à esquerda tem como função a orientação do dia-noite, ou seja, funciona como aviso para quando escureça, uma vez que temos tempo de sobra para completar o jogo. Quer isto dizer que teremos de respeitar o horário dos estacionamentos.

Do outro lado do *screen* está o marcador «kisses».

Andy poderá lançar beijos com o objectivo de fazer parar as pessoas por uns segundos, dando-lhe tempo de falar, negociar, etc. De outro modo os transeuntes simplesmente ignorariam(?) qualquer tentativa de diálogo. Este marcador restabelece-se bebendo cerveja no bar. O marcador mais importante é o «alcometer» que equivale ao nível de energia nos outros jogos: quando chegar a zero acaba o jogo. Novamente entra a cerveja em cena, visto ser a única necessidadede Andy (a não ser dinheiro).

Se carregarmos em FIRE podemos escolher um dos quatro ícones que se encontram na parte inferior do *screen*. O primeiro é uma carteira que dá acesso a várias operações durante o jogo, segundo a situação: comprar, apostar, pagar e receber dinheiro. O segundo é falar (SPEAK) com as pessoas que passam na rua ou com as que estão nos estabelecimentos. O terceiro é lutar, pelo que vi, Andy ganha sempre os dois primeiros combates. Ao terceiro vai preso e tem de pagar 20 libras; se não as tiver acaba o jogo. O quarto ícone é um sinal de trânsito que permite um outro «menu» de quatro opções: inventário, examinar, usar e *skip time* (passar tempo). A primeira coisa a fazer é ir à polícia; aí, eles dar-nos-ão(?) uma chave. É a chave da casa de «Chalkie», o n.º 38. Aí vamos ao jardim e, caso apareça a mensagem «You nearly tripped» (quase que cais), fazemos «Skip fire» até aparecer «You found a rose». Vamos à papelaria e compramos os dois jornais desportivos: «Daily Mirror» e «Racing News», respectivamente, 25 e 15 *pennies*. Se examinarmos o «Daily Mirror» aparece «Flo's morning read» (leitura matinal de Flo). A seguir devemos encontrar Flo e lançar-lhe um beijo para em seguida usar o «D M» (o jornal). Como agradecimento, Flo dar-nos-á o cartão de desemprego («benefit card pet»). Depois vamos à casa de apostas («licenced betting office) e examinamos o «Racing News», ficando a saber que Jim tem um palpite na primeira corrida em Weston. Sabendo onde apostar, nada mais fácil do que fazer «place bet», «last trap», 20 P. Ao ganhar recebemos o livro que havíamos pedido tempos atrás. (Tentei apostar mais vezes e perdi.)

O próximo passo é ir à «employment exchange» e perguntamos: «Have you got any jobs?»; vamos à fábrica («Fred wing nuts») e quando Fred perguntar o que sabemos fazer, nós respondemos à terceira «operate a computer». Fred pergunta-nos então que computador temos utilizado até agora, respondemos «Spectrum», e quando finalmente Fred perguntar se temos experiência, respondemos que não. Uma vez empregado, pedimos um adiantamento (utilizando o ícone da carteira), ao qual Fred nos dará 40 libras. Rapidamente vamos à «town hall» e, novamente com o primeiro ícone, pagamos as 20 libras da renda atrasada. Finalmente, a rosa, essa vamos entregar a Flo; então podemos perguntar: «Have you seen my giro?» Como resposta ela dirá «I gave it to Jack». Agora só temos de ir ao bar. Só que desta vez vamos ao Sparking Ales, pois o fastidioso porteiro não estará lá. Assim sendo entramos e pedimos o giro ao Jack. Depois corremos a encontrar Flo e usamos o giro. Por fim a felicitação de tão laboriosa missão.

Tracksuit Manager

Bem, para começar, posso dizer que este jogo é um dos melhores jogos de estratégia como treinador de um clube de futebol. Neste caso treinamos uma selecção. *Tracksuit Manager* é o jogo mais completo no que respeita a tácticas: tanto a tácticas de equipa como a tácticas específicas para um jogador.

Quanto ao jogo, começo por explicar os «menus».

Assim que o jogo entra há um pequeno texto que nos descreve o objectivo. Ao fundo, no *screen*, há três opções:

PLAY CUP — Se fizermos ENTER, vamos directamente para o «menu» principal, sendo a nossa equipa a selecção inglesa.

OTHER — Aqui é-nos dada a escolher uma selecção a treinar e em seguida devemos introduzir os jogadores, a posição (G, D, M, A) e o clube a que pertencem.

Para esta opção aconselho a consulta de um jornal desportivo para a obtenção dos jogadores, aconselho também a introduzir o máximo de jogadores (100), pois muitos não vão ser utilizados, uma vez que temos de escolher apenas 22 dos 100 (sugestão: 3 G, 7 D, 6 M, 6 A).

LOAD DATA — A última opção é clara, bastando dizer que se não «lodarmos» aqui, já não se volta atrás, pois esta opção não volta a aparecer.

Quando acabarmos de definir a equipa (ou se escolhermos treinar a Inglarerra), deparamos com o «menu» principal em que as opções são várias:

DATE — Serve para avançar o calendário, ou seja, até que haja um jogo (um quaquer). Se houver um jogo podemos carregar em DATE outra vez para ver apenas o resultado a mudar e os outros indicadores que são:
«Shots at goal», remates à baliza
«Disallowed goals», golos anulados
«Penalties», sem comentários
«Bookings», cartões
«Sendings off», expulsões
«Serious injuries», lesões graves.

Tudo isto com um indicador à frente. Desta maneira o jogo só dura uns segundos (ver opção «watch»).

SQUAD — É esta a opção a escolher antes de fazer alguma coisa, pois antes de mais temos que escolher os 22 jogadores. Uma vez mais, a tarefa é morosa e difícil, pois temos que analisar o relatório de cada um dos 100, no caso de ser outra, ou dos mais de 90, no caso dos ingleses. A constituição do relatório é:

«Passing», passes
«Shooting», remates
«Tackling», cortes (em falta ou não)
«Heading», cabeçadas
«Reaction», de um mogo geral é a visão de jogo
«Skill», habilidade, valor
«Confidence», regularidade
«Stamina», condição física
«Caps», jogos
«Goals scored», golos marcados.
No caso específico dos guarda-redes
«Handling», defesa de remates
«Crosses», saídas nos cantos (centros)
«Killing accuracy», precisão do remate
«Confidence», «Caps», «Goals scored», o mesmo que os outros.

Ainda nesta opção, há o «Select», que serve para escolher os jogadores e tirar outros (os que tiverem o asterisco (*) à frente), e o «Exit» que é para sair.

SCOUT — O «Scout» é o nosso espião, que nos é de grande utilidade. Nesta opção passamos a um outro «menu» com as seguintes opções: «MISSION», caso haja jogos neste dia, nós enviamos o «Scout» para espiar o jogo que mais nos interresse; «REPORT» serve para ler os relatórios do espião sobre os clubes e os jogadores com quem jogámos (para além dos que foram vistos pelo «Scout»); «EXIT», voltar ao «menu».

WATCH — Serve para assstir a um jogo entre duas equipas que não sejam nossas. Esta opção é como o PLAY (ver «Play»). Só que não podemos utilizar o *substitute* new o *pause* (ver «Play»).

Um dos muitos aspectos fabulosos é que não vemos os toscos gráficos a dar pontapés na bola como se fosse raios laser (ver «Soccer supremo») nem vemos o resultado aparecer e ver que levámos uma tareia do último (ver «The Double», no T.S.M. Vemos o relato do jogo, como na rádio. O relato é escrito no *écran* com frases do estilo: Chalana manda uma bola comprida p'rà corrida de Futre, Futre vai à linha e centra rasteiro para Sousa, Sousa remata e... Zenga defende para canto, etc.

O que quero dizer é que o relato torna o jogo muito mais real e se por acaso o Sousa estivesse a rematar sem marcar durante o jogo, ou mudávamos a táctica ou subtituíamos o Sousa (isto é um exemplo).

«Duet»: há informação completa enviada por António José Eugénio Paiva

PLAY — Já foi quase tudo dito, mas falta o quase. A duração do jogo é de 15 minutos. Podemos interromper para mudar a táctica quantas vezes quisermos, mas para substituir só duas.

Ao fazermos ENTER depara-se-nos um outro «menu» que aparece debaixo da constituição das duas equipas. O «menu» tem as seguintes opções: «PLAY MATCH» — Vamos directamente ver o jogo; «SCOUT» — Se por acaso já tivéssemos jogado com essa equipa, podíamos ver o estilo de jogo, que equivale às tácticas de equipa; «T. TATICS» — Tácticas de equipa. São estas:

— «Playing system» — Normal, defensivo, ataque (sistema de jogo).
— «Attack style» — Contra-ataque («quick counter»), ataque organizado do meio-campo para o ataque («normal build up») e ataque lento e mastigado; da defesa para o meio-campo, etc. («slow build up»).
— «Marking system» — Marcação à zona («zonal marking») e «man to man» (homem a homem).
— «Passing style» — «Short», «normal», «long passing» (passes curtos, longos, ou ambos).
— «Tackling style» — «Normal», «aggressive tackles» (entradas normais e duras) e «avoid hard tackles» (evitar faltas).
— «Defence system» — «Sweeper» (trinco à frente da defesa e atrás do meio-campo) e «offside trap» (fora-de-jogo).
— «Team formation — 4-3-3; 4-4-2; 4-2-4.

Dentro do «PLAY» ainda há as «P. TACTICS» que são para cada jogador

— «Normal», «short», «long passing» (distância dos passes).
— «Normal», «aggressive» e «soft tackles» (entradas para cortar as jogadas).
— «Normal», «up», «back positioning» (posição de cada jogador).
— «Zonal» e «man to man», «marking» (marcação).
— «Take corners», «penalties», «throw-ins», «free-kicks» e «sweeper», respectivamente, cantos, penalties, foras, livres e trinco; isto tudo tem que ser dividido.

Por exemplo, o melhor rematador é aquele que se vai encarregar dos livres, cantos, etc.

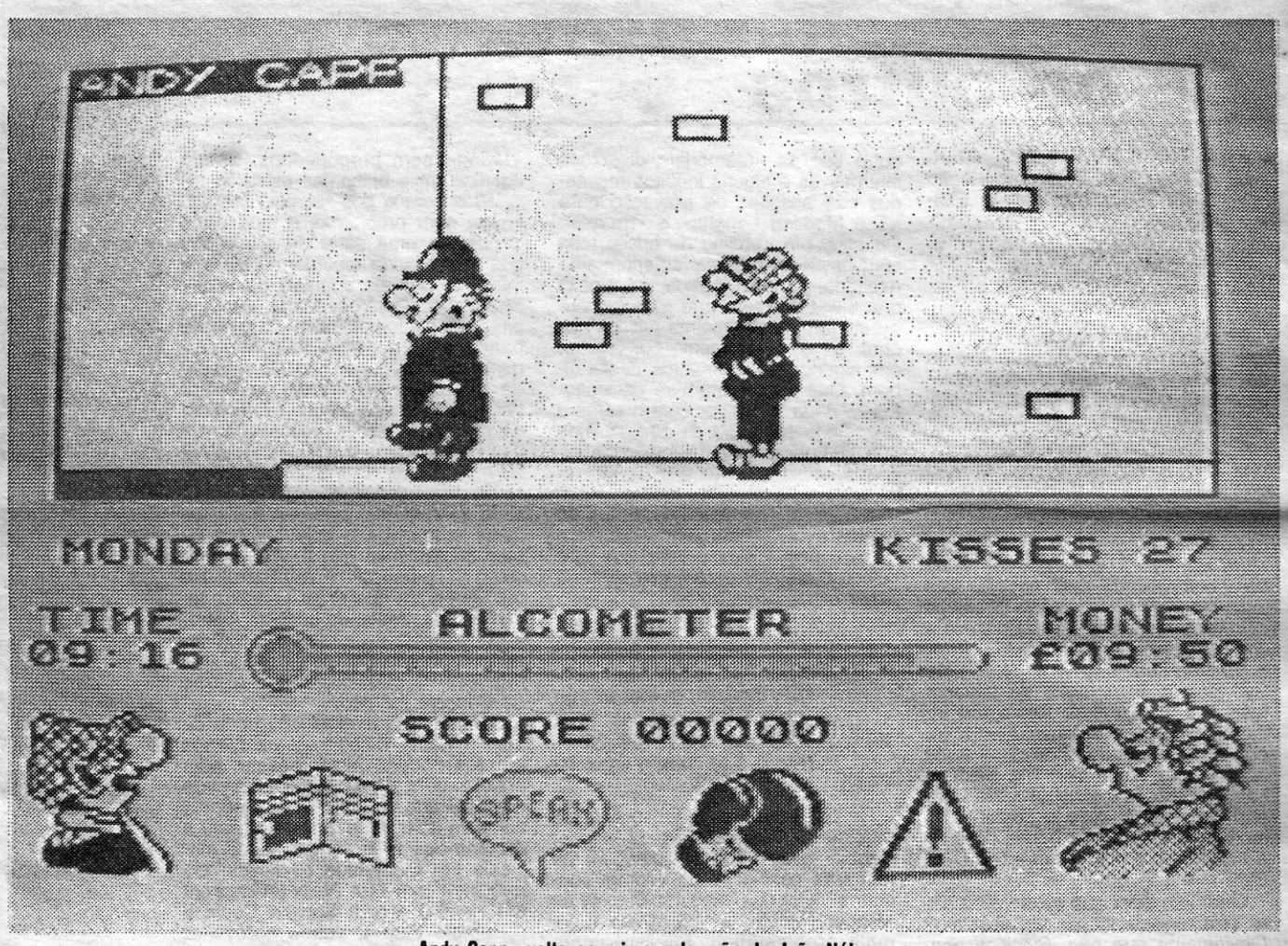
Os penalties é ao jogador que tiver o melhor «skill» o «sweeper» ao que tiver melhor condição física. Isto agora vai do parecer de cada um, mas já agora sugiro:

Contra equipas fortes:

— «Attacking».
— «Slow build up».
— «Zonal marking» («quick counter», mais tarde no fim).
— «Short» (longo se fizerem «quick counter»).
— Normal ou «avoid h.t.» («aggressive» se estiverem a perder).
— «Sweeper» (ponham a opção «sweeper» ao defesa em melhor condição física e ponham o médio com melhor remate em «stay up»).
— Sempre 4-3-3 nunca 4-2-4 (só com nabos).

Contra equipas fracas (depois do 1-0):

— «Attacking».
— «Quick counter».
— «Zonal marking».
— «Long passing».
— Mormal.
— «Sweeper» ou «offside trap» (se quiserem).
— 4-2-4 ou 4-3-3 (não é mau).



«Andy Capp» volta ao micro pela mão do João Nélson

A outra opção do «play» é:

TEAM — É como a «squad» só que a nível de equipa: decidimos o «onze« inicial e vemos o «report» dos 22, só.

Voltando ao «menu» principal:

SAVE — Além de poder gravar, pode-se mudar os controlos do jogo («joystick» ou teclas). A teclas são as de cursor e «Enter».

DIARY — É uma agenda que nos permite ver os jogos agendados de todo o mês, e que nos permite agendar jogos amigáveis com outro país (FRNO — jogo amigável; GPX — jogo para qualificação do grupo X; QF — quartos de final; SP — semifinais; 3PP — pró 3.º e 4.º lugares; F — final). Além de arranjar jogos, podemos arranjar «tours» de cinco jogos num mês. Para consultar, escolher «View». Para arranjar jogo ou «tour», escolher «Arrange Fixture».

Por fim:

«CUP» — Esta opção permite-nos ver a classificação, o calendário, e as datas dos jogos dos 8 grupos (Taça das Nações) ou 13 (Campeonato do Mundo).

Espero que o T.S.M. não seja mais um enigma e recomendo-o a quem gostar do estilo como o jogo mais competitivo e difícil. Só um senão: é que se escolhermos Inglaterra os jogadores são excelentes. Se fizermos a nossa equipa (portuguesa ou não) dos 100, 80 são uns completos nabos e os 20 que ficam são pouco melhores. Treinar Portugal é mais giro.

Pronto, só faltam os níveis de aptidão dos diversos aspectos dos jogadores (em ordem crescente e só alguns).

CAN'T STAND — Não se aguenta de pé («stamina»).
CAN'T WALK — Não consegue andar («Stamina»).
VERY LOW — Muito baixo («confidence»).
POOR — Fraco (tudo).
DISAPPOINTING — Não vejo uma tradução agora (tudo).
NOT AT HIS BEST — Não está no seu melhor («sta mina»).
BELLOW AVERAGE — Abaixo da média (tudo).
BELLOW PAR — Abaixo da média («stamina»).
OK — OK.
FINE — Bem («stamina»).
USEFUL — Útil (tudo).
GOOD — Bom (tudo).
VERY GOOD — Muito bom (tudo).
EXCELLENT — Excelente (tudo).
BRILLIANT — Brilhante (tudo).
WORLD CLASS — Dos melhores do mundo (tudo).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOBERN

R.E.M., Feelies e Travelling Wilburys

SÃO ainda os discos chegados em 1988, que dominam as atenções desta semana, dois deles funcionam como prova de que, muito embora seja possível uma crise de valores na mais nova geração americana, longe do fulgor de há 3-4 anos, ainda há quem resista e justifique o pleno das atenções, contribuindo para que a excessiva identificação com os «monstros» da música da América (será preciso citar outra vez Bruce Springteen ou voltar a falar dos universos ewspecialíssimos de Tom Waits ou Randy Newman, para que fique a saber exactamente a quem me refiro?), acaba por prejudicar uma visão mais global e mais »independente» do estado das coisas, num país em que, como se sabe, tudo tem dimensão continental.

Os dois exemplos de hoje — os Feelies e os R. E. M. — são porventura, e em jeitos bem distintos, os mais categóricos para apoiar esta ideia. Depois, há um terceiro disco que vale essencialmente pelo prazer que parece ter dado aos que nele se reuniram, em nome do gozo puro do encontro que muitos julgavam impossível e que, afinal de contas, acaba por juntar gerações e estilos: Roy Orbison lado a lado com Tom Petty, Dylan e George Harrison, trabalhando em conjunto, Jeff Lynne a ajudar à função.

Claro que, neste caso, a América é apenas parcial (em números precisos deveria falar-se de 60%), mas é ainda ela que predomina nesta relação de trabalho particular e, por todas as razões, irrepetível...

Vale a pena começar exactamente pelos Travelling Wilburys. É debaixo deste colectivo estranho — que pretende homenagear uma trupe familiar (verdadeira ou mais que provavelmente imaginada, confesso que não sei nem me parece de excessiva importância), apontada como símbolo da vida «on the road» e da atitude predisposta ao encontro com outras gentes e com outras formas, desmentindo, portanto, o isolacionismo e o individualismo excessivo nas carreiras — que se escondem cinco nomes (desigualmente) importantes na idade do «rock».

Roy Orbison, que assinou aqui o seu último trabalho em vida, independentemente das recuperações e lançamentos póstumos que possam vir a fazer-se, é Lefty Wilbury — surgiu aqui como o menos surpreendente dos presentes, recuperando com inteligência de uma série de anos de «deserto» e juntando o seu nome a mais um destes trabalhos em que o prazer excede todas as outras componentes (recorde-se, por exemplo, a sua dedicação em «Class Of'55», disco que juntava Carl Perkins e Jerry Lee Lewis, entre outros). Ele é, por assim dizer, o «patrono» deste registo.

Dylan vinha de um álbum fraco («Down In the Groove») e, como Lucky Wilbury, voltava a ter hipótese de colaborar com um dos homens que o acompanhou em palcos e autorias, já na década de 80: Tom Petty, um dos sulistas mais dinâmicos da área «rock», aqui «transformado» em Charlie T. Jr.

Finalmente, o «sector britânico» deste enredo, é representado por George Harrison, ainda no gozo do sucesso de «Cloud Nine», e pelo homem que o ajudou a reencontrar o caminho do êxito: Jeff Lynne, antigo líder da Electric Light Orchestra, co-produtor do último Randy Newman. Harrison é aqui Nelson Wilbury, Lynne é Otis Wilbury, e são eles os produtores do trabalho.

Em saldo, os mais cépticos não hesitarão em dizer que nada do que se descobre neste «Volume One» é decisivo ou, sequer, útil. Mas será difícil negar a frescura de boa parte destas canções, em que nem sequer se assiste a uma previsível despersonalização. Em dez tempos — e por muito que razões financeiras possam ter estado na base desta reunião — os cinco homens mostram-se naturalmente mais soltos, sem a preocupação de voltar a fazer os álbuns «definitivos» (e quase todos eles têm mais do que um...) e sem a pressão que normalmente anda associada a carreiras de reconhecimento público indesmentível. Humor, ironia, simbolismo de vária ordem, e até o tom pontual, mas tristemente profético («End of the Line»), fazem deste disco um tempo exemplar de descompressão e de gozo.

Provavelmente sem quaisquer consequências no futuro de cada um dos músicos, muito embora seja notório o regresso da boa forma de Harrison na guitarra e de Dylan nos textos arquitectados que o fizeram célebre e fundamental. Definitivamente, um objecto de prazer de agora, capaz de durar sem precisar de segundas leituras e de grandes aprofundamentos.

A feliz intermitência

A verdade dos Feelies é bem diferente: banda de uma zona claramente alternativa no panorama americano, os músicos reunidos em torno de Glenn Mercer, têm-se esforçado por não transformar o prazer das canções num «business» demasiado sério. Só assim se explica a feliz intermitência que têm imposto aos seus trabalhos, só assim se compreende o tipo de abordagem simples e directo que teimam em fazer a cada uma das canções. Começaram há um bom par de anos com uma peça de colecção chamada «Crazy Rhythms», reincidiram com «The Good Earth», tiveram ainda tempo (há pouco mais de um ano) de inventar um outro grupo — os Yung Wu — para continuarem o seu processo de divertimento puro e simples.

Sabia-se que «Only Life» ia ser o primeiro disco da banda com distribuição de uma «major label», no caso a A & M. O que podia fazer supor uma mudança de atitude num conjunto em que as canções começam e acabam sem que seja preciso reconhecer-lhes princípio e fim estritamente definidos, ou seja, cada tema dos Feelies parece um «flash» escolhido de uma dissertação mais longa, cujo pedaço essencial tivesse sido precisamente o captado e registado. Felizmente, nada se modifica quanto a esta «escolha» de Mercer, Dave Weckermann, Bill Million & C.ª

...E os outros

★★★ THE STRANGLERS, «Rarities»)LP, EMI, compilação de 1988). Importação EMI-VC

★★★ SYD BARRETT, «Opel» (LP, Harvest, 1988). Edição EMI-VC

Diferentes nas origens e na estrutura, sintomas claros da necessidade de «recuperação» que parece assaltar a indústria musical, estes dois discos acabam por ter um público comum, melhor dizendo, um tipo de destinatário semelhante: o coleccionador. Esgotada a veia «punk»-barroca dos primeiros tempos, os Stranglers estão hoje longe do grupo que assinou há mais de dez anos (!!) «No More Heroes» e «Peaches» — ideia bem comprovada pela audição dos mais recentes discos a solo dos seus dois reais mentores, Hugh Cornwell e Jean-Jacques Burnel. Por outro lado, o psicadelismo e a veia poética de Syd Barrett, líder mítico da primeira fase dos Pink Floyd, foram tão influentes como passageiros — hoje, poucos são os que aproveitam a via aberta pelo autor de «The Madcap Laughs» (honra e excepção aos Love and Rockets) e, para o comum dos mortais, a carreira da banda deve-se a Waters e começou em «The Dark Side of the Moon».

Quer isto dizer que estamos perante dois registos inúteis em absoluto? Obviamente que não. Significa apenas que se trata de dois registos que vão interessar sobretudo aos incondicionais e aqueles que gostam de aprofundar a abordagem à música: é que se ouvir os Stranglers a cantar em sueco ou em francês não passa de um adicional engraçado, já a hipótese de ouvir o grupo «transformado» em The Mutations e a funcionar exclusivamente como banda de acompanhamento pode ser uma pista bem mais interessante. Junte-se a isto a força de algumas raridades (o «single» de bónus dos Stranglers para o primeiro álbum, a primeira mistura da banda para doze polegadas, as versões «edit» que a rádio inglesa forçava directa ou indirectamente) e está descoberta uma compilação original e que, sobretudo, acrescenta algo ao que já se conhecia.

Com Syd Barrett temos direito a outro tipo de «memória»: diversões alternativas e alguns inéditos registados nas sessões de gravação para «The Madcap Laughs» e «Barrett». Ou seja, um trabalho de busca feito com base em material anteriormente rejeitado ou, pelo menos, adiado. O que ajuda a provar que nem sempre o autor/artista é o melhor juiz da sua obra, tal o envolvimento conseguido em alguns dos momentos deste álbum. Que — previnam-se os incautos — nada tem a ver com o sempre anunciado regresso de Barrett mas que pode valer como uma muito razoável preparação para essa hipótese e pode, sobretudo, ajudar, quem não sabe, a perceber que, antes de Waters e de Gilmour, houve um outro homem com ideias e com veia que lançou o projecto para o que seria «o maior espectáculo do mundo»...

★★★ ALAN SILVESTRI, «Who Framed Roger Rabbit?» (LP, Amblin, 1988). Importação CBS

★★★★ JOE JACKSON, «Tucker» (LP, A & M, 1988). Importação Polygram

Se os filmes marcaram o final de ano, as bandas sonoras de «Roger Rabbit» e de «Tucker» parecem ter todas as condições de «sobreviver» sem a ajuda das imagens. O caso de «Roger Rabbit» é, apesar de tudo, mais problemático: Silvestri conta apenas com a ajuda de uma voz (Amy Irving, a mulher de Spielberg, que dá voz à canção de Jessica Rabbit) e deixa correr o marfim de uma banda sonora tão vertiginosa como o filme: de música para um desenho animado tão frenético como o dos primeiros minutos até ao «swing» que acompanha Eddie Valiant (Bob Hoskins) numa réplica actualizada do «filme negro», tudo vale e tudo se enquadra na perfeição na vertigem das imagens. Fazem falta aqui e ali os diálogos de Rabbit, Valiant, Jessica, do Juiz Doom e de todos os personagens de um enredo imbatível...

Quanto a Joe Jackson, aquilo que se lhe pede, no regresso de Coppola, é outra espécie de retorno: aos tempos de «Jumpin' Jive» e de uma formação que com ele reinventou o «swing» sem preconceitos. Sendo um dos mais brilhantes estilistas revelados com o pós-«punk», Jackson chega sem problemas a este disco depois de uma série de produções que vale a pena recordar — da fase inicial (e a mais popular) de «Look Sharp!» e «I'm Your Man», Jackson passou ao «Jumpin' Jive», assinou a banda sonora de «Mike's Murder» (filme que Portugal não viu, apesar da presença palpitante de Debra Winger), teve dois álbuns exemplares do que podia ser a reconstrução de um «pop» sólido e fluente, «Night & Day» e «Body and Soul». Rubricou ainda o excelente «Big World!», gravado ao vivo mas sem que o público fosse autorizado a aplaudir, um álbum instrumental que passou demasiado despercebido («Will Power») e um «live» em que eram visitadas todas as suas fases de criação. Agora, é em velocidade de recreio e com inteira liberdade de movimentos que regressa ao classicismo que o filme de Coppola lhe pede.

Soberbo é o mínimo que pode dizer-se deste disco que os menos atentos podem deixar passar, com prejuízo para si próprios. E bem pode dizer-se que Francis Ford Coppola continua a ter um enorme faro para a escolha dos seus companheiros musicais em momentos decisivos: ele trabalhou com Tom Waits («One from the Heart») e com Stewart Copland («Rumble Fish»), soube aproveitar canções dos Doors em «Apocalypse Now» e de Buddy Holly em «Peggy Sue Got Married», sempre com uma inexcedível pontaria. Desta vez, volta a acertar no centro do alvo. E Jackson brilha...

★★ ALCEU VALENÇA, «Leque Moleque» (LP, RCA, 1987). Edição BMG

□ MARTINHO DA VILA, «Coração Malandro» (LP, RCA, 1987). Edição BMG

De Alceu Valença só vale a pena dizer isto — já foi muito mais radical e interessante no seu culto nordestino, mas tem ainda a seu favor o balanço natural e a graça de algumas das suas palavras (por exemplo, «Romance da Bela Inês» e «Bobo da Corte»). Tem outro ponto decisivo a seu favor: consegue cantar o Nordeste sem trazer de volta os tiques irritantes de Elba Ramalho, proclamada porta-voz de uma região riquíssima da música do Brasil, para mal de todos nós...

Alceu Valença continua a ter a seu favor o balanço nordestino e a graça de algumas das suas palavras

De Martinho da Vila não há mesmo mais nada a acrescentar — ele é a personificação do que há de mais insuportável, repetitivo e folclorista do lado de lá do nosso Atlântico. E «Coração Malandro» é apenas o enésimo disco deste homem de sucesso (lá, cá não acredito que alguém consuma isto a não ser por chacota ou para uma qualquer vingança contra os vizinhos), sempre igual, sempre chato até à exaustão.

Dos novos nomes do Brasil continuamos a não ter direito a notícias — e a gente até trocava de bom gosto...

JÁ A 27-JAN.º ! EM MADRID:

REPRESENTANTES

LISBOA:
• AGÊNCIA ALVALADE
C. COM. ALVALADE; TEL. (01)802859

PORTO:
• AGÊNCIA ICITOURS
RUA OLIVEIRA MARTINS, 167; TEL. (02)401781
• DISCOTECA TUBITEK
PR. D. JOÃO I, 31; TEL. (02)22966
• AGÊNCIA DE ESPECTÁCULOS DA BATALHA
RUA DE SANTA CATARINA, 31; TEL. (02)29177

A 12-FEV

Preços especiais para clubes associações e agências de viagens.

Rodarte AGÊNCIA DE VIAGENS
RUA DA PALMA, 159-A 1100 LISBOA
☎ 86 00 11 ★ 86 12 14 ★ 87 45 63
ENVIAMOS BILHETES PELO CORREIO PARA QUALQUER PONTO DO PAÍS.
ESCREVA:
APARTADO 88 – 2801 ALMADA CODEX
276 03 39 (24 HORAS)
INTER-MÚSICA